№2 (161) 2011

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

- DRAGON AGE 2
- TOTAL WAR: SHOGUN 2
- KILLZONE 3
- SWARM

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2010

ВИДЕОМАНИЯ

- НОВОГОДНИЙ МАРАФОН
- 20 ЛУЧШИХ ИГР 2010 ГОДА
- СЕКРЕТЫ UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

ВЕРДИКТ

- DEAD SPACE 2
- TRON: EVOLUTION
- BACK TO THE FUTURE
- DRAKENSANG: THE RIVER OF TIME
- WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

9 771560 258026 11002

Издательский дом ТЕХНО МИР

НОВАЯ РУБРИКА «ХРОНОСКОП»

НОВЕЙШАЯ ИСТОРИЯ ИГРОВЫХ СКАНДАЛОВ

2 DVD + ПОСТЕР + НАКЛЕЙКИ + ПОСТЕР + НАКЛЕЙКИ

BULLETSTORM

SVEN MS-1020 и MS-1040:

ГАЛАКТИКА ЗВУКА

MS-1040

- Выходная мощность: 60 Вт
- Управление на выносном пульте
- Разъем mini-jack на пульте управления для подключения дополнительных источников звука

MS-1020

На правах рекламы

www.sven.ru
Информация о товаре по телефону: +7(495) 22-33-44-5.
Адрес технической поддержки: info@sven.ru

SVEN® YOU WANT – WE CAN

ИГРОМАНИЯ

02 ФЕВРАЛЬ (161) 2011

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Приветствую!

Экстремум — это точка на графике, на котором функция достигает своего максимума или минимума. Большинство выпусков «Игромании» имеют ярко выраженные экстремумы. На почетном пьедестале располагаются либо стопроцентные хиты, либо без пяти минут шедевры, а в выгребной яме номера копошатся мутанты-недоделки, которые крайне интересно препарировать, но в которые совершенно не интересно играть.

В этом номере игровая синусоида дала сбой и превратилась чуть ли не в прямую линию. Ни одного провала и всего один хит. Прочие вышедшие за отчетный период игры равномерно неплохи, но без эксцессов (хотя некоторые и были в опасной близости от когорты нетленных шедевров). Впрочем, это не повод печалиться. Есть время расслабиться и спокойно поиграть в свое удовольствие в ожидании очередного шквала блокбастеров, который с большой вероятностью случится уже в следующем месяце.

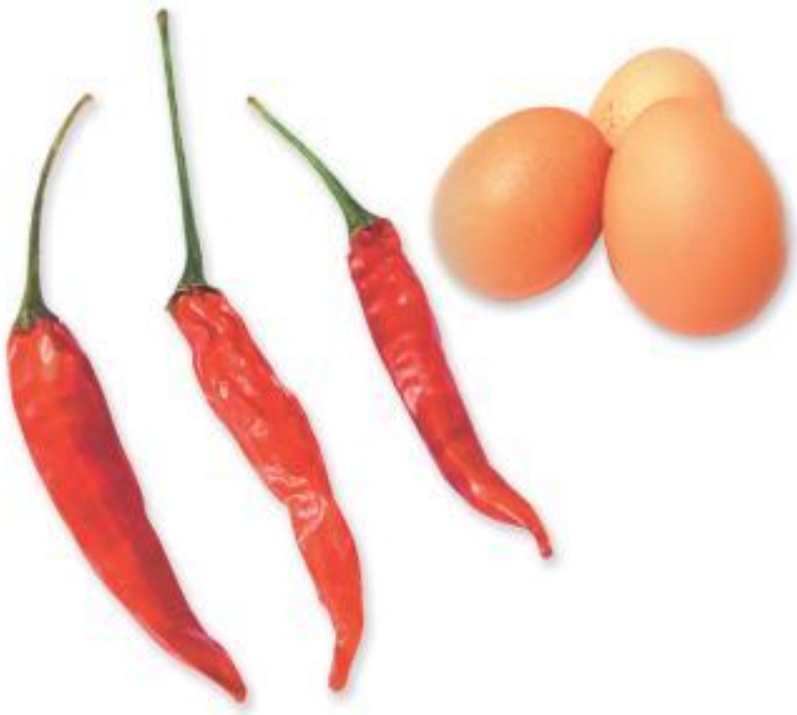
Пока же времени достаточно, чтобы пройти Dead Space 2 (читайте нашу рецензию на *стр. 82*), который оказался почти гениальным хоррором. Поупражняться в управлении боевым вертолетом в Apache: Air Assault (*стр. 104*) — мы было решили, что жанр умер, однако новый «Апач» доказывает обратное. Владельцы iPhone просто не имеют права пропустить Infinity Blade (*стр. 96*), а узнать об этой игре необходимо каждому уважающему себя игроку. Ну и, конечно, World of Warcraft: Cataclysm (*стр. 86*), который в очередной раз доказал, что на равных тягаться с Blizzard на MMORPG-поле не под силу пока никому.

Главных же событий в этом выпуске журнала — два. Наши традиционные итоги прошедшего года (начать чтение можете на *стр. 53*, а закончить на *стр. 79*). И запуск новой рубрики, о которой подробнее на мини-врезке по соседству.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ХРОНОСКОП



В этом номере мы запускаем новую рубрику — «Хроноскоп». Если вкратце, то это ретроспективный взгляд на события, так или иначе связанные с играми. История развития интернета за двадцать шагов... Эволюция жанра RTS в десять этапов... Деградация квестов за последнюю пятилетку... Но начать мы решили с очень глобальной темы — с игровых скандалов! Поэтому рубрика, которую мы в будущем планируем держать в загончике из 4-6 страниц, разрослась до немыслимых 24. Вот только читать от этого ничуть не менее интересно. Потому что это 24 страницы слухов, уток, судебных разбирательств, интриг и подстав.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редактор игрового раздела — Георгий Курган

Редакторы — Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Игорь Асанов, Алена Ермилова, Александр Милованов, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Андрей Александров
Главный редактор сайта — Максим Еремеев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»

Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru

Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Надежда Булла, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1

Тел./факс — (495) 231 2368
E-mail: — sales@aviton-press.ru
Менеджеры — Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева, Юлия Поржежинская

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd
since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — George Kourgan (kourgan@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontūrai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатаны в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2011 © Igromania, 1997-2011

Тираж 180 000 Circulation 180 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 1 марта!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания 2 DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания 2 DVD — индекс 16753

СОДЕРЖАНИЕ №02 (161) 2011

Bulletstorm Возможно, главный шутер года

Dragon Age 2 Эпоха перемен

12-19 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

12 Новостной меридиан
18 Даты выхода игр
19 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

22-26 ИЗ ПЕРВЫХ РУК

22 Bulletstorm

28-52 R&S: В РАЗРАБОТКЕ

28 **Рейтинговая система рубрики R&S**
29 Arcania: Fall of Setarrif
30 Shogun 2: Total War
36 Killzone 3
40 Dragon Age 2
42 RIFT: Planes of Telara
44 Trine 2
48 Outland
50 Swarm

53-79 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

53 Итоги года 2010
54 Metro 2033
55 Vanquish
56 R.U.S.E.
57 Alan Wake
58 Need for Speed: Hot Pursuit
59 Mafia 2
60 Battlefield: Bad Company 2
61 Call of Duty: Black Ops
62 Fable 3
63 God of War 3
64 Gran Turismo 5
65 StarCraft 2: Wings of Liberty
66 Halo: Reach
67 Enslaved: Odyssey to the West
68 Fallout: New Vegas
69 Mass Effect 2
70 Assassin's Creed: Brotherhood
71 Sid Meier`s Civilization 5
72 Red Dead Redemption
73 Heavy Rain
74 Тренды года
76 Инди года
78 Расписание праздника

80-81 ГЕРОЙ НОМЕРА

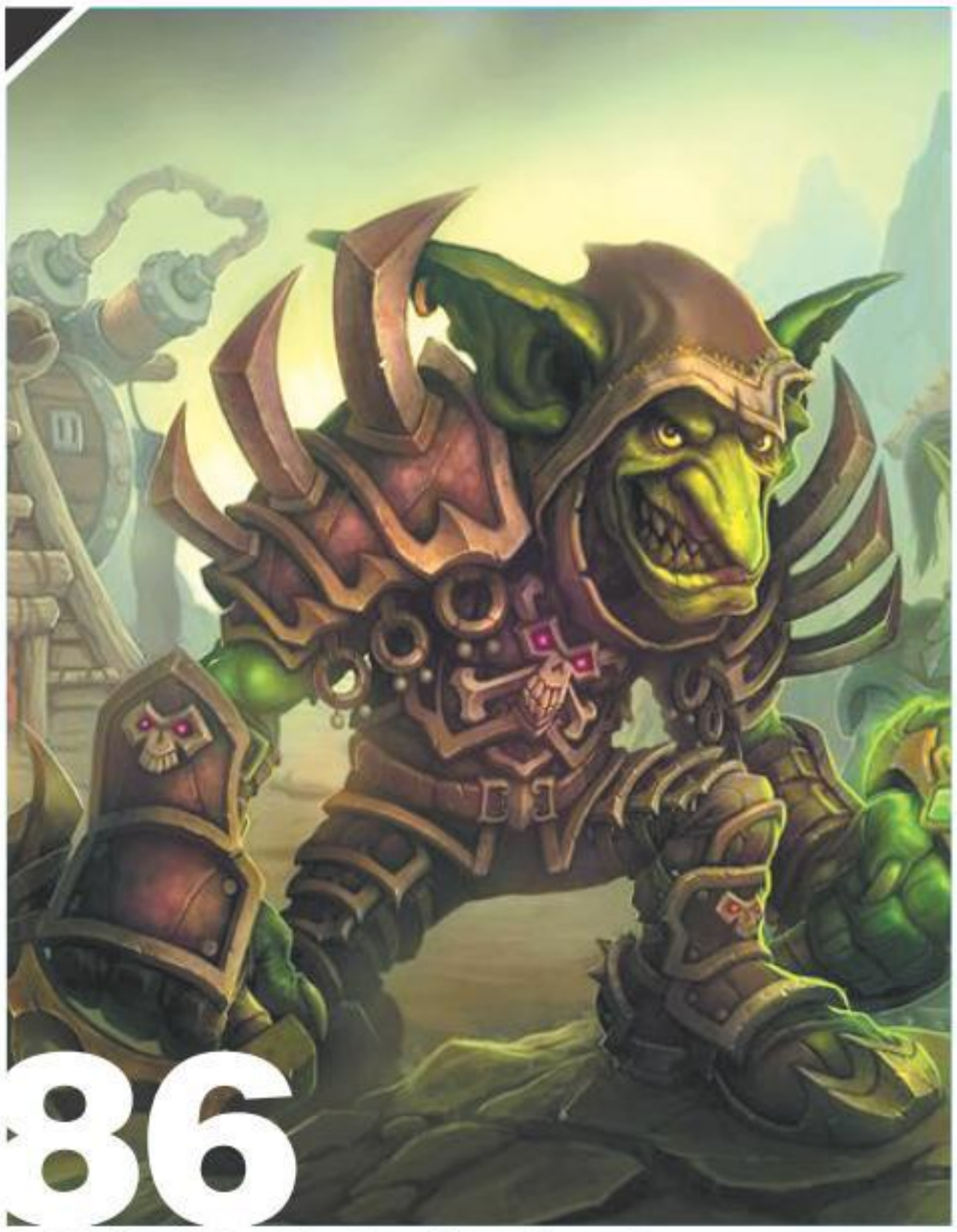
80 Машина времени

82-128 R&S: ВЕРДИКТ

82 Dead Space 2
86 World of Warcraft: Cataclysm
92 Tron: Evolution
96 Infinity Blade
100 Back to the Future: The Game
104 Apache: Air Assault
106 Dead Nation

Dead Space 2 Совсем мертвый будешь

110 NBA Jam
114 Полный привод 3
116 Darkstar: The Interactive Movie
118 Drakensang: The River of Time
120 Majin and the Forsaken Kingdom
122 Battlefield: Bad Company 2 Vietnam
123 Immortal Souls: John Turner
124 Nail'd



World of Warcraft: Cataclysm Лихие 80-е уровни

Алфавитный список игр в номере

Afterfall: Тень прошлого 19
Alan Wake 57, 130
Alpha Polaris 19
Apache: Air Assault 104
APB 13
Arcania: Fall of Setarrif 29
Assassin's Creed: Brotherhood 70, 130, 131
Back to the Future: The Game 100
Batman: Arkham City 18
Battlefield: Bad Company 2 ....60, 130
Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam 19, 122
Bejeweled 3 126
Bionic Commando Rearmed 2 18
BioShock 2 130
Brink 18
Broken Sword: Тень тамплиеров 19
Bulletstorm 18, 22
Call of Duty: Black Ops First Strike Map Pack 18
Call of Duty: Black Ops 10, 61, 130, 131
Chuzzle 19
Civilization 5 ....71, 131
Crysis 2 18
Darksiders: Wrath of War 130
Darkstar: The Interactive Movie 116
DC Universe Online 18
Dead Nation 106
Dead Rising 2 130
Dead Space 2 ....19, 82
Disney: Игры для девочек — Ханна Монтана в кино 19
Divinity 2: Пламя мести 19
Donkey Kong Country Returns 131
Doom 4 11
Dragon Age 2 ....18, 40
Dragon Age: Origins 130
Dragon Age: Origins — Awakening 130
Drakensang: The River of Time 118
Driver: San Francisco 18
Duke Nukem Forever 18
Dungeons: Хранитель подземелий 19
Elemental: Войны магов 19
Enslaved: Odyssey to the West 67, 131
F.E.A.R. 3 18
Fable 3 ....11, 62, 130
Fallout 3 11
Fallout: New Vegas 11, 68, 130, 131
FIFA 11 130
FIFA Manager 11 128
Fight Night Champion 18
Forza Motorsport 4 11

СОДЕРЖАНИЕ №02 (161) 2011

Tron: Evolution Тек-но-ло-джик!

125 Majesty 2: Monster Kingdom
126 Bejeweled 3
128 FIFA Manager 11

130-131 ИГРА МЕСЯЦА
130 Итоги голосования за период с 26 ноября2010 по 9 января 2011 года
131 «Игромания» рекомендует

132-133 ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ
132 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

134-157 ХРОНОСКОП
134 Новейшая история игровых скандалов

158-161 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
Интернет
158 Мудрая куча мусора
Книги
160 Миллиардеры по неволе
161 Социальная сеть

162-189 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
162 Железные новинки
166 Тестирование ноутбука MacBook Air
168 Лучшее железо 2010
Тесты
177 Клавиатура SteelSeries 6Gv2
178 Видеокарта NVIDIA GeForce GTS 450
180 Видеокарта PowerColor Radeon HD 6970
184 Игровая мышка ASUS GX900
186 Разумный компьютер за разумные деньги
188 Горячая линия: железо

190-192 ИГРОСТРОЙ

194-201 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ
195 World of Warcraft: Cataclysm
196 Star Wars: The Old Republic

202-203 КОДЕКС
202 Стандартные коды
203 Читательские пасхалки
* Читательские хинты

204-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
204 Тест № 2. Февраль
205 Сканворд № 2. Февраль
206 Фотографическая память № 2. Февраль
207 Подведение итогов за №12/2010

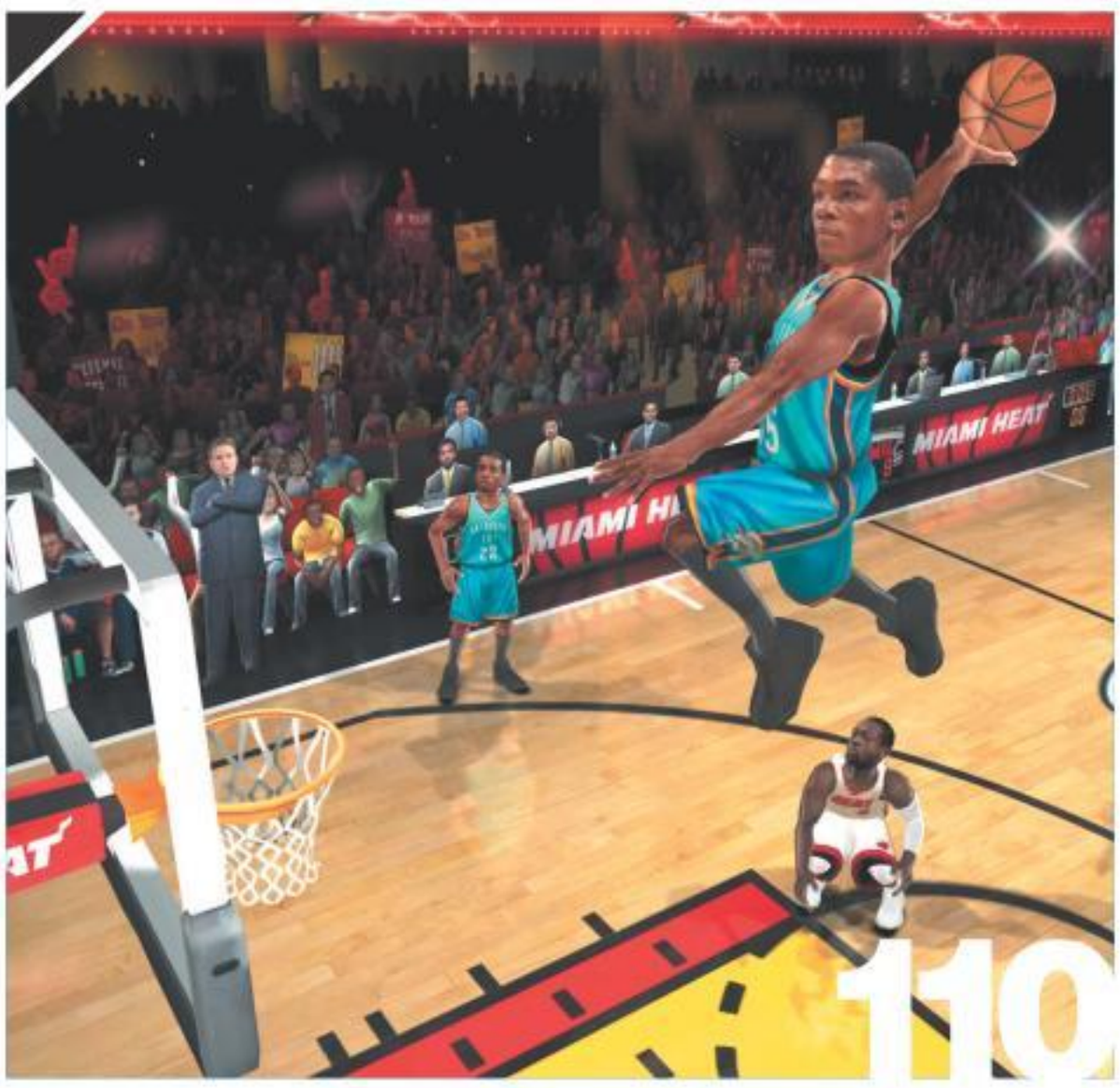
208 GAME OVER?
208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

Алфавитный список игр в номере

Fruit Ninja 11
Gears of War 3 ..... 10, 18, 63, 130
Gran Turismo 5 ..... 11, 64, 130, 131
Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City 130
Guild Wars: Трилогия 19
Halo: Reach 10, 66, 131
Heavy Rain 73, 130
Homefront 18
Hydrophobia 11
Immortal Souls: John Turner 123
inFamous 2 18
Infinity Blade 96
Killzone 3 ..... 18, 19, 36
Kingdom Hearts Re:coded 18
Lara Croft and the Guardian of Light 131
Left 4 Dead 2 130
LERALERA: Школа начинающей звезды 19
LittleBigPlanet 2 18
Lord of Ultima 19
Luxor: Коллекционное издание 19
Mafia 2 ..... 59, 130
Majesty 2: Monster Kingdom 125
Majin and the Forsaken Kingdom 120
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds 18
Mass Effect 2 ..... 10, 18, 69, 130
Mass Effect 3 ..... 11, 18, 19
Medal of Honor 130
Metro 2033 55
Might and Magic Heroes 6 18
Mortal Kombat 18
MX vs. ATV Alive 14
Mystery P.I.: Лотерейный билет 19
Nail'd 124
NBA Jam 110
Need for Speed: Hot Pursuit 11, 58, 130, 131
Operation 7 19
Outland 48
Peggle 19
Portal 2 18
Pro Evolution Soccer 2011 130
Prototype 11
Prototype 2 11
R.U.S.E. 56
Rage 11
Red Dead Redemption 10, 72, 130
Red Faction 15
Red Faction: Armageddon 18
RIFT: Planes of Telara 42
Shift 2: Unleashed 18

ИГРОМАНИЯ

Infinity Blade Не пальцем сделанный



NBA Jam Boom-shakalaka!

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Dead Space 2
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
DeusEx
Dead Space 2
Tron: Evolution
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Sven .....2-я обложка
Transcend .....3-я обложка
Mental Games.....4-я обложка

В номере:
Cowon.....9
Europa Plus TV.....27
HTC.....7
Mental Games 20-21
Razer.....35
Softclub.....109, 127
Speed-link 47
ТехноМир.....52, 129, 193

Алфавитный список игр в номере

Shogun 2: Total War 18, 30
Star Wars: The Force Unleashed 2 130
StarCraft 2: Wings of Liberty 11, 65, 130, 131
Stronghold 3 18
Super Mario 12
Super Meat Boy 19, 130
Swarm 50
Tales of Monkey Island: Глава 2 — Осада Рыбацкого рифа 19
Test Drive Unlimited 2 18
The 3rd Birthday 14, 18
The Elder Scrolls 5: Skyrim 11
The Witcher 2: Assassins of Kings 18
Tom Clancy's H.A.W.X. 2 19
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 18
Tomb Raider Trylogy 13
Trapped Dead 19
Trine 2 44
Tron: Evolution 92
Two Worlds 2 130
Uncharted 3: Drake's Daception 11, 18
Vanquish 54, 131
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising 130
World of Tanks 130
World of Warcraft: Cataclysm 86
Великие секреты: Да Винчи 19
Вики — маленький викинг 19
Детектив Бертон: Дело №3 — Охотник 19
Джекил и Хайд 19
Забавные похождения Макса 19
Загадки тотема 19
Идеальная семья 19
Мистические истории: Бекки Броган — Поместье зла 19
Мистические истории: Секретные материалы ФБР 19
Морские приключения 19
Наследие королей 19
Новый хит 19
Нэнси Дрю: Тень у воды 19
Переполох на борту 19
Полный привод 3 114
Приказано уничтожить: Огонь на поражение 19
Робинзоны: Затерянный город 19
Складская работа 19
Смерть шпионам 2 18
Тайна магической игры 19
Удивительные пирамиды 19
ФБР: Дело Единорога 19
Шерлок Холмс и собака Баскервилей 19

DVD-МАНИЯ

Blue Portals: UP

ДЕМОВЕРСИЯ
Bejeweled 3

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Темы DVD
Blue Portals: UP
Portal: Gamma Energy
Подборки
Civilization 5
Fallout: New Vegas
Left 4 Dead 2
Mafia 2
Pro Evolution Soccer 2011
StarCraft 2: Wings of Liberty

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
Burning Thirst
Dash and the Stolen Treasure
Sugar Cube
The Great Paper Adventure

ОНЛАЙН-ИГРА
Rappelz: Скрытый мир

ПАТЧИ
Disciples 3: Орды нежити (русская версия)
King's Bounty: Перекрестки миров (русская версия)
Pro Evolution Soccer 2011 (английская версия)
Star Wars: The Force Unleashed 2 (русская версия)
Полный привод 3 (русская версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Лучший софт за истекший месяц
Игроманский стандарт
Драйверы для видеокарт
Лучшие гаджеты для Windows

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС
Сохранения (PC)
Spider-Man: Shattered Dimensions
Сохранения (Wii)
Fluidity
Kirby's Epic Yarn
Mega Man 10
NBA Jam
Need for Speed: Hot Pursuit
Sonic the Hedgehog 4: Episode 1
Super Mario All-Stars
Сохранения (PSP)
BlazBlue: Calamity Trigger Portable
God of War: Ghost of Sparta
Invizimals
NBA 2K11
Yu-Gi-Oh! 5D's Tag Force 5
Трейнеры
Amnesia: The Dark Descent
Arcania: Gothic 4
Bejeweled 3
Blade Kitten
Call of Duty: Black Ops
Chrono Rage
DeathSpank: Thongs of Virtue
Elemental: War of Magic
Europa Universalis 3: Divine Wind
Fallout: New Vegas
Greed Corp
James Bond 007: Blood Stone
Lara Croft and the Guardian of Light
Left Behind: Rise of the Antichrist
Mafia 2
nail'd
Need for Speed: Hot Pursuit
Nimbus
Pro Evolution Soccer 2011
Remington Super Slam Hunting: Africa
Rulers of Nations: Geo-Political Simulator 2
Shank
Sid Meier's Civilization 5
Spider-Man: Shattered Dimensions
Starpoint Gemini
Star Ruler
Super Meat Boy
Swords & Soldiers
The Ball
TRON: Evolution — The Video Game
Worms 2: Armageddon

База кодов «Игромании»

Bejeweled 3

Если не работает диск *напишите по адресу* ***mistake@igromania.ru*** *или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы заменим вам DVD.*

Новости
и социальные сети

ТВ и видео
на экране 4,3 дюйма

Навигация
в комплекте

Процессор
1 ГГЦ

реклама

HTC HD2

Смартфон HTC HD2 дает тебе все, что ты ждешь. Экран с высоким разрешением размером 4,3" потрясает воображение. Емкостной чувствительный экран наряду с процессором 1 ГГц обеспечивают молниеносный отклик на легчайшее прикосновение твоих пальцев к экрану. Смартфон поддерживает синхронизацию с почтой Outlook, а еще ты можешь смотреть и редактировать документы Word и Excel прямо на большом экране HD2. Кроме того, этот смартфон оснащен интерфейсом HTCSense™, который делает общение с телефоном таким простым!

ТОТ САМЫЙ СМАРТФОН ПО ДОСТУПНОЙ ЦЕНЕ

Спешите купить в салонах-магазинах МТС

МТС на шаг впереди

Windows Phone

htc quietly brilliant

Цена действительна до конца февраля 2011. Акция действует только в салонах-магазинах МТС ЗАО РТК.

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Новогодний развлекательный канал

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц

«Этот месяц в истории» и многое другое

Передача об играх и игровой культуре

Анонсы

Tomb Raider
Tales of Xillia
Doctor Jean-Pierre Lautrec and the Forgotten Knights
Final Fantasy IV Complete Collection
Dungeons & Dragons Daggerdale
Dragon Quest 6: Realms of Revelation
Devil Survivor Overclock

Ничего святого

Космодром Байконур в Call of Duty: Black Ops

Крупным планом

Uncharted 3: Drake's Deception

Новое видео

Bodycount
Crysis 2
Deus Ex: Human Revolution
Homefront
Hunted: The Demon's Forge
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
Journey
Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Retribution
X-Men: Destiny
Killzone 3
Fez

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: The Elder Scrolls 4: Oblivion, Serious Sam: The First Encounter, Resident Evil, Another World

SPECIAL

Gran Turismo 5 — интервью с Казунори Ямаути
Star Wars: The Old Republic — дневники разработчиков о музыкальном сопровождении
Uncharted 3: Drake's Deception — как создавался первый ролик к игре
DiRT 3 — рассказ Кена Блока о соревнованиях джимхана
Dragon Age 2 — главный дизайнер, Майк Лэйдлоу, рассказывает о боевой системе PC-версии игры
L.A. Noire — об уникальной технике захвата мимики
The Witcher 2: Assassins of Kings — дневники разработчиков, часть 3: «Игровой движок»
Shogun 2: Total War — как записывалась музыка для игры

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
Knights Contract
Magic: The Gathering — Tactics
Operation Flashpoint: Red River
Rock of Ages
Test Drive Unlimited 2
Catherine
Fight Night Champion

PS3

Uncharted 3: Drake's Deception
Yakuza 4

PC

Darkspore
Dungeons
В тылу врага 2: Штурм

Online

Warface
Squadflow

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Top-20 лучших игр 2010 года
Top-5 лучших игр 2010 года по мнению наших редакторов
Десятка самых крутых поединков из серии Metal Gear Solid
Игры и реальность: «Феррари» против вертолета
Легенды игровой индустрии: Fallout
Video Game Awards 2010

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Alien Breed 3
Back to the Future: The Game — Episode 1. It's About Time
Castlevania: Lords of Shadow
Disney Epic Mickey
Donkey Kong Country Returns
Red Dead Redemption: Undead Nightmare
Splatterhouse
Super Meat Boy

НОВОГОДНИЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Алексей Макаренков и Антон Логвинов в новогодней развлекательно-познавательной программе.

Uncharted 3: Drake's Deception крупным планом

COWON

www.cowonrussia.ru

V5

ПЕРВЫЙ ПОРТАТИВНЫЙ HD-ВИДЕО ПЛЕЕР С ИНТЕРФЕЙСОМ HDMI

СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ 4,8” TFT 16,7 МЛН. ЦВЕТОВ

ДО 47 ЧАСОВ БЕСПРЕРЫВНОЙ РАБОТЫ

ПОТРЯСАЮЩИЙ,МОЩНЫЙ ЗВУК

ОБЪЕМ ПАМЯТИ ДО 32 ГБ

РАЗРЕШЕНИЕ 800x480

ОС WINDOWS CE 6.0

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ

WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076

BLADE GROUP OF COMPANIES

ONLINE-ИГРА НА DVD

RAPPELZ

Скрытый мир

Жанр
MMORPG
Разработчик
Gala Lab
Локализатор/ издатель в России
NIKITA.Online
Бизнес-модель
Условно-бесплатная
Сайт игры
RZonline.ru
Минимальные системные требования
800 МГц, 512 Мб, 64 Мб вид.

В середине двухтысячных было время, когда мы, засылая вопросы разработчикам новой MMORPG, нет-нет да с надеждой спрашивали: ну а приручить-то кого-нибудь можно будет? Сколько у вас там дружественных герою существ? И они как — только бегают или врага тоже бьют? Нам так отчаянно не хватало компании даже в онлайновых ролевках, где каждый первый игрок — человек! Но разработчики, подняв забрало, неслись рассказывать о гигантском бесшовном мире и великом множестве уникальных квестов, пропуская вопрос про существ-компаньонов мимо ушей. А зря: через пару-тройку лет оказалось, что российский игрок любит две противоположные вещи — соло-игру в ненавязчивой компании и гильдийские войны с другими людьми. И если с PvP у нас на рынке всегда было неплохо, то игр, предлагающих исследовать онлайновый мир на пару с питомцем, долгое время не было вовсе. Пока неожиданно не появилась **Rappelz Online**, в которой нашлось и то, и другое.

Я и зоопарк

Итак, главная отличительная черта Rappelz — три десятка приручаемых существ, или петов: пантер, птиц, орков, эльфов, волков, кентавров, саламандр и многих других. Каждое животное все равно что новый маленький герой: его тоже можно качать, снаряжать, воскрешать, отдавать ему приказания. А главное, обзавестись питомцем можно почти с самого начала игры.

Чтобы приручить пета, не нужно никаких особенных умений, только специальный, но довольно распространенный артефакт — карта существа, своя для каждого вида питомцев. Выбив ее или купив у торговца, вы отправляетесь в локацию с петами и (прямо как в «Аватаре» Кэмерона) приглядываетесь к ним, выбирая компаньона по вкусу. Заполучить зверушку можно, только атаковав ее и убив, — и вот тут-то собака и зарыта. Чем маститее пет, тем меньше вероятность приручения, и может статься, что вы повалите не одну и даже не две сотни величественных белых драконов, пока душа одного из них не переселится в вашу карту существа.

Все петы, естественно, различаются не только внешностью, но и наборами пассивных и активных умений: как и играбельные персонажи, они способны лечить союзников или атаковать врагов, танковать или кидаться заклинаниями. А в середине игры вас ждет сюрприз: достигнув определенного уровня мастерства, вы сможете вызывать сразу несколько петов — и грозных боевых монстров, и обычных декоративных зверушек, хвостиком бегающих за вами забавы ради.

Кормить пета, как, например, в «**Повелителях драконов**», не нужно — зато его придется качать, натравливая на монстров, и улучшать, сплавляя вместе несколько карт существа (чем выше уровень вашей карты существа, тем сильнее и красивее пет). Этот непростой процесс называется чарованием. С каждым новым улучшением шанс удачно зачаровать карту все призрачнее, поэтому не удивляйтесь, если в один прекрасный момент драгоценная карта с редким петом сломается, не выдержав магических чар. Кстати, если вам недосуг пасти компаньона на лужайке с мясистыми монстрами, то в скором времени — с ближайшим

же обновлением — его можно будет просто сдать на специальное ранчо, в эдакую ветеринарную гостиницу, где существа автоматически набирают уровни, жиреют и здоровеют.

Где же ваши ручки

Вторая особенность Rappelz — это еженедельные захваты подземелий.

Покорять их может только гильдия, и то не всякая: прежде чем ринуться в бой, нужно подать заявку на участие в битве. Заявок может быть неограниченное количество, но к штурму допустят только одну гильдию, выбранную на конкурсной основе — естественно, по праву огня и меча. Гильдии-претенденту нужно не просто собрать сколько-то высокоуровневых игроков или иметь какой-то уровень, она должна доказать свою боеспособность, пройдя подземелье и на время убив основных боссов. Выглядит это как обычный PvE-рейд, только очень спешный — ведь тот, кто окажется всех быстрее, скрестит посохи и топоры с защитниками инстанса.

Когда победитель будет определен, из подземелья исчезнут все лишние игроки и монстры, а под сводами пещеры останутся только члены двух противоборствующих гильдий — нападающей и обороняющейся. Первым придется смять вражеские ряды и добраться до особого камня — сердца подземелья, а вторым, естественно, его сберечь. И тем, у кого для многочасового махания булавой кишка тонка, сюда лучше не соваться! Бывали случаи, когда за подземелье грызлись по полдня, борясь буквально за каждую пядь земли часами, — об одном таком шестичасовом штурме специально для вас рассказывает на врезке игрок ***-smallcool-*** с сервера «Сирена».

История одной осады

Комьюнити Rappelz специально для «Игромании»

7:45 Несмотря на раннее утро, перед подземельем собралась невиданная толпа, какую не увидишь даже в час пик в центре города Рондо. И быстрого взгляда достаточно, чтобы понять, что любой из этого воинства может убить тебя всего одним ударом.

8:00 Начались небольшие потасовки. Из толпы выделяются 10-15 человек и включают режим убийства других игроков (PK). Начинается бой.

8:10 Пока что ни одной смерти... Даже как-то странно. Цифры урона давно переросли за пятизначные числа, однако лекари знают свое дело: не умирать самим и другим не давать.

8:45 Из основной массы приходит подмога. Теперь 50, а может, даже 100 человек без конца убивают друг друга. Чат разрывается от криков «Помогите!» и различных десятиэтажных конструкций, которые и вслух-то не скажешь, не то что писать...

9:40 Бой, бессмысленный и беспощадный, временно прекращается. У всех на мониторах надпись: «Осада подземелья «Храм Древних» начнется через 20 минут». Некоторые телепортируются в город, чтобы пополнить запасы зелий, свитков, осколков, частичек и получить заветные бафы.

9:50 До осады 10 минут. Людей стало еще больше. Теперь на эту толпу вообще невозможно смотреть, ведь стоит только повернуть камеру, как компьютер попросту виснет.

9:55 Даже мне, клирику, хочется ринуться в бой и посохом надавать подзатыльников врагам нашей гильдии!

9:59 Мы на взводе. «Храм Древних» скоро будет нашим! Все уже включают режим PK!

10:00 Осада подземелья началась, еле справляюсь с лечением семи остальных игроков нашей партии. Такого напора еще никогда не было...

10:25 Умер 32 раза, но, спасибо бутылям Богини Фей, не потерял ни одного очка опыта. Прошло всего 25 минут, а на эту мини-войну уже потрачено больше миллиарда рупи. Мне бы такие деньги.

11:00 Наша гильдия никак не может прорваться сквозь плотные вражеские ряды. Люди устают, а это только начало!

11:10 Ура, нам улыбается удача! Постепенно начинаем продвигаться ко входу в подземелье.

11:30 Наконец-то прорвались в пещеру. Половина пути пройдена, осталось уничтожить сердце подземелья и нашинковать пару-тройку сотен врагов...

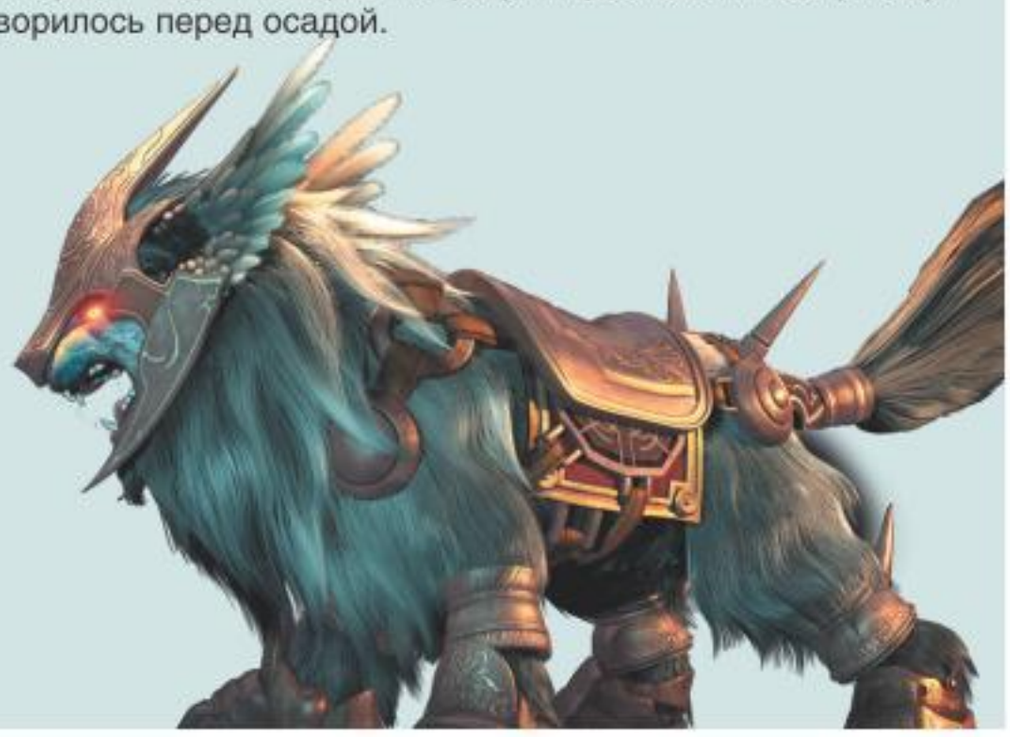
12:00 Прошло уж полчаса, а ни одна атака еще не принесла результата. Наш враг силен и крепко держит оборону.

12:20 Глава гильдии предлагает принципиально новую тактику: впереди идут самые защищенные, посередине — самые сильные, немного позади шаркают лекари, а сзади плетутся маги...

12:30 ...и тактика дает неожиданно хорошие результаты! Мы добрались до сердца! Что ж, посмотрим, что из этого выйдет.

13:00 Мы сделали это! Враг пал духом, осталось добить примерно 10% сердца...

13:10 Сердце пало! Это фантастика! Даже я, клирик, убил восемь врагов. Потерял посох, с которым ходил месяц... Но мне выпал другой, даже лучше прежнего, а главное, теперь обязательно будет «вар», который не уступит размахом всему тому, что творилось перед осадой.



Рубрику подготовили: **Игорь Асанов, Павел Шубский (железные новости)**

Голубой огонек

НАГРАДЫ И АНОНСЫ SPIKE VGA 2010

После анонса Uncharted 3 вопрос о самой ожидаемой игре года, кажется, решен.

Церемония Spike Video Game Awards, которую организует американский развлекательный телеканал Spike TV, — это что-то вроде «Оскара» игровой индустрии: со своей красной ковровой дорожкой и приглашенными звездами, среди которых можно увидеть как именитых геймдизайнеров, так и актеров озвучки. Основной смысл существования VGA, как нетрудно догадаться, раз в году награждать лучших из лучших. Нужно лишь понимать, что Spike VGA — это «Оскар» в полном смысле слова, т.е. достаточно конъюнктурное мероприятие, в отличие, например, от местечковой Penny Aarcade Expo (если продолжать киношную аналогию, то она окажется чем-то вроде Каннского фестиваля). Лучшей игрой 2010 года по версии жюри VGA в этот раз вполне предсказуемо была названа **Red Dead Redemption**, опередившая **Call of Duty: Black Ops**, **God of War 3**, **Halo: Reach** и **Mass Effect 2**.

Награды в «индивидуальных» дисциплинах были ненамного более неожиданными, поэтому мы упомянем здесь лишь некоторые

В производстве находится фильм о так называемом «проклятии Madden», которое, как считается, поражает всех спортсменов, засветившихся на обложках симулятора **Electronic Arts**: одни получают серьезные травмы, другие становятся жертвами скандалов в прессе. Продюсером картины, посвященной этому феномену, станет вице-президент развлекательного подразделения EA Пэт О'Брайан.

Взлом PS3 можно считать окончательно завершенным — еще в декабре прошлого года группа хакеров, ранее взломавшая Wii, нашла универсальный ключ, по которому система определяет возможность запуска любой программы, и выложила его в открытый доступ. Теперь, чтобы полностью обезопасить себя от пиратства, **Sony** придется выпустить новую консоль.

из них. Так, игрой года для Xbox 360 стал **Mass Effect 2**, опередивший **Fable 3** и Halo: Reach. На PS3 симулятор разъяренного футбольного фаната под названием God of War 3 обставил Heavy Rain, а лучшей PC-игрой года стал долгострой **StarCraft 2: Wings of Liberty**, который опередил **Fallout: New Vegas**, сливший даже свою родную категорию «Лучшая RPG», — там победил и так запредельно обласканный жюри Mass Effect 2.

«Лучшей гонкой» была вполне справедливо названа **Need for Speed: Hot Pursuit**, но случилось это лишь потому, что **Gran Turismo 5** не смогла участвовать в голосовании, так как вышла всего за неделю до его начала.

Но выборы лучших игр, студий, саундтреков и актеров далеко не главная причина следить за Spike VGA Awards (выбирать мы и сами горазды: см. соответствующий раздел этого номера, посвященный итогам года). Самая главная — это анонсы новых игр, которые в этом году были просто один громче другого. Достаточно сказать, что на церемонии были анонсированы **Uncharted 3: Drake's Deception** — третья часть лучшей приключенческой игры этого поколения, заочно лучшая гонка для Xbox 360 **Forza Motorsport 4**, **Mass Effect 3**, **Prototype 2** и не нуждающаяся в представлении **The Elder Scrolls 5: Skyrim.**

Про последнюю пока можно сказать лишь то, что она больше не будет использовать кривой движок Gamebryo от четвертой части — его заменят на id Tech 5, новую технологию **id Software**, которую сама студия-разработчик использует для находящихся в производстве **Rage** и **Doom 4**. Мы, в свою очередь, можем только порадоваться за персонажей будущей TES 5, ведь теперь у них есть неплохой шанс не выйти уродцами — эта страшная беда всю жизнь преследовала как Oblivion, так и его «дочек»: **Fallout 3** и New Vegas.

Самым предсказуемым анонсом был, конечно, третий Uncharted, но когда речь идет о лучшей игре для PS3, то воротить нос как-то не приходится. В отличие от остальных новинок, эта уже сейчас выглядит бодрее всех — есть первые скриншоты и даже небольшой кусок реального геймплея в горящем здании (у остальных игр были в лучшем случае красивые CG-ролики). На этот раз Дрейк (словно подражая трилогии про Индиану Джонса) отправляется в Африку, и это вполне логично, учитывая, что основное действие первой части проходило в Южной Америке, а второй — в Азии. Сразу видно, что **Naughty Dog** очень стараются превзойти сами себя и до блеска оттачивают каждую минуту игры, выкидывая из нее все проходные моменты (которых не было уже во второй части) и максимально наполняя действием все остальное. Во время пробежки по горящему деревянному особняку нога героя проваливается между прогоревших досок, и он, пытаясь вытащить ее, все равно продолжает отстреливаться от врагов. И это, разумеется, не кат-сцена, а совершено нормальный игровой момент. Дрейк теперь может использовать в рукопашной всякий подручный хлам вроде стеклянных бутылок, а его движения будут контекстно-зависимыми — во время демонстрации он подровнял лицо одного из наемников об оказавшийся поблизости комод, а другому спрыгнул сверху прямо на голову.

Кадры из фоторежима Forza 4 — это хорошо, а в гонке опять, наверное, будет всего восемь машин.

Движок игры остался прежним, но это и предсказуемо — графику второй части до сих пор мало кому удалось превзойти. Но учитывая то, что часть игры будет проходить в африканской пустыне, игру научили корректно обсчитывать поведение песка и воды — теперь это будут не просто текстуры, а полноценные физические объекты. Песок может сыпаться, затруднять ходьбу, образовывать дюны (с которых можно скатываться кувырком) и подниматься в воздух... обещают даже песчаные бури, миражи и другие атрибуты настоящей пустыни. Что до воды, то в дебютном трейлере можно заметить кадр, где Дрейк, судя по всему, находящийся внутри тонущего корабля, убегает от потока, очень эффектно сносящего все на своем пути. Еще через пару секунд он оказывается уже по плечи в воде, держа автомат над головой, — пускай игра **Hydrophobia** и прошла почти незамеченной, но ее идеи живут и находят себе куда лучшее воплощение. Отправиться на поиски сокровищ Лоуренса Аравийского можно будет начиная с 1 ноября 2011 года — помня о том, каким праздником были первые две части, этот срок не покажется слишком долгим ожиданием.

Примерно в то же время, но уже на Xbox 360 выйдет Forza Motorsport 4 — новая часть серии, когда-то задуманной в качестве западного ответа Gran Turismo, а теперь даже превосходящей GT в отдельных областях. Во всяком случае, делают ее точно *гораздо* быстрее. Особо интересных новостей (кроме давно обещанной поддержки Kinect) про игру не рассказали, ограничившись показом трейлера, целиком составленного из видеосъемки реальных гонок. Как потом оказалось, часть этих кадров была позаимствована разработчиками **Turn 10 Studios** из трейлера фильма под названием Turn 9 (но уже не Studios — его делает актер Пол Уокер), причем без разрешения. Судя по всему, премьера игры готовилась в дикой спешке — этим же объясняется и отсутствие нормальных геймплейных кадров. Вместо них пока красуются скриншоты из фоторежима, один из которых вы видите на этих страницах.

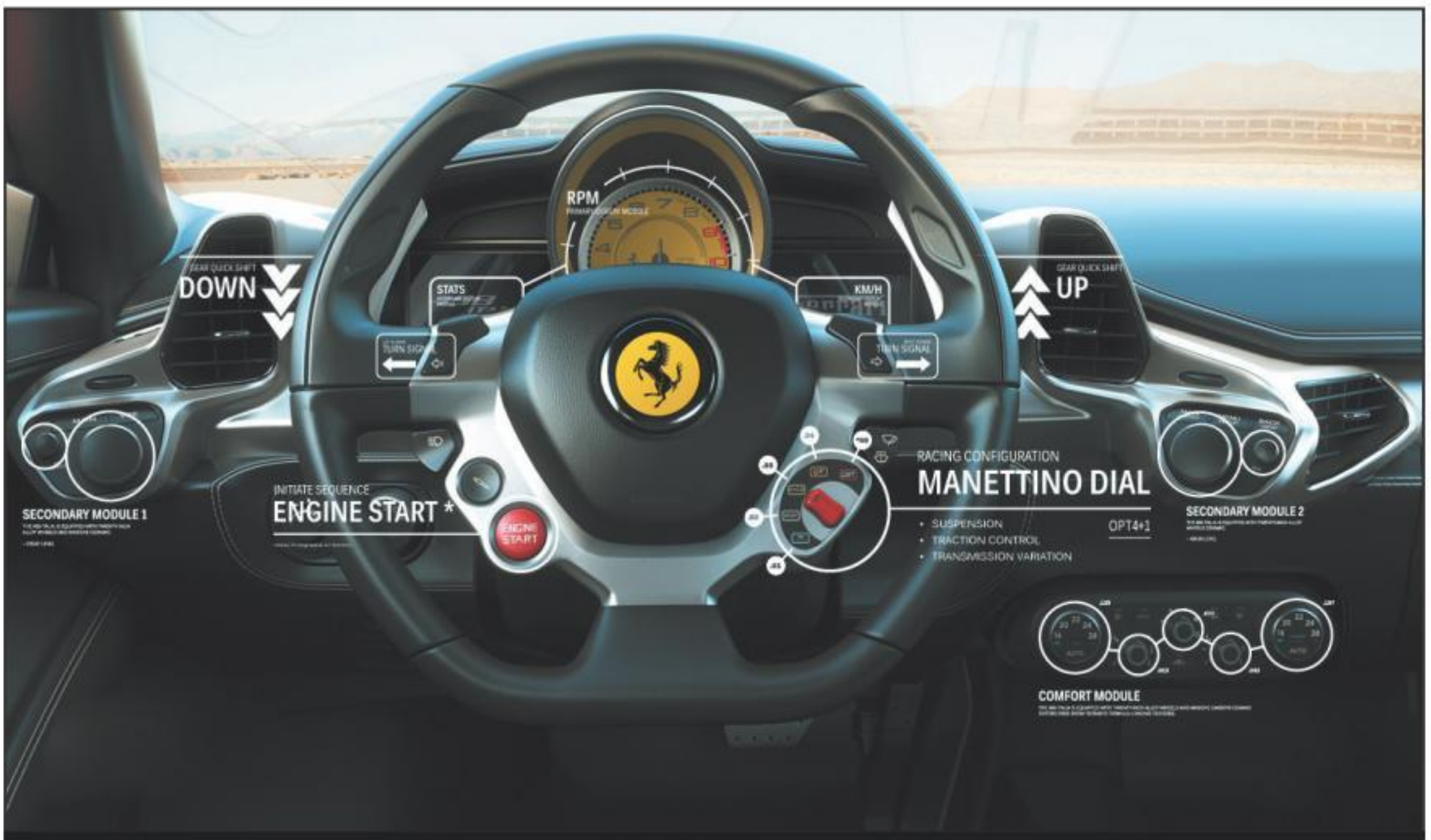
Следующим по предсказуемости анонсом стал Mass Effect 3 — тут можно сколько угодно шутить про «шило в мешке», но так или иначе конспираторы из **BioWare** (награжденной титулом «Лучшая студия года») оказались абсолютно никакие. Сообщается, что действие третьей части развернется на Земле (куда уже успели добраться Жнецы), а выйдет она сразу на трех платформах — PC, Xbox 360 и PS3 все той же осенью этого года. Но это не единственный Mass Effect, который ждет нас в этом году. Тогда, когда вы будете читать этот номер, на PS3 выйдет вторая часть, которая, похоже, будет в лучшую сторону отличаться от той игры, в которую мы играли год назад. В BioWare утверждают, что PS3-версия будет использовать улучшенный движок от третьей части, но звучит это, пожалуй, слишком громко — выглядит игра почти так же.

Но для кого-то и это «так же» — недостижимый уровень. Например, для игры **Prototype**, сиквел которой тоже был анонсирован во время Spike VGA Awards. У него будет новый главный герой, который по каким-то личным мотивам собирается убить предыдущего главного героя, Алекса Мерсера. Помочь ему в этом общественно-полезном деле можно будет еще не скоро — в отличие от других перечисленных игр, эта выйдет только в 2012 году.

Во время конференции Nintendo World 2011 представители компании рассказали, что аккумулятора 3DS хватит только на 3-5 часов игры. Если же запускать на 3DS игры для DS, то время работы консоли увеличится до 5-8 часов

Игры разума

ВОЛНА САМОДЕЛЬНЫХ ПРОГРАММ ДЛЯ KINECT



При помощи Kinect можно не только управлять машиной в Forza Motorsport 4. Он и сам может управлять радиоуправляемыми моделями.

Мы уже писали в прошлом номере о том, что благородные интернет-рыцари написали для контроллера **Kinect** специальные драйверы, позволяющие подключить его к PC и MAC. С тех пор подоспели и первые самодельные программы, предназначенные специально для него. Возможности консольного аксессуара позволяют создавать интерфейсы будущего, манипулировать трехмерными объектами при помощи собственных рук и играть на виртуальных музыкальных инструментах. Но обо всем по порядку.

Недостаток хороших игр под Kinect на Xbox 360 не смутил, а только раззадорил творцов — доступные в интернете драйверы помогают приспособить к возможностям контроллера уже существующие игры. Так, энтузиаст под ником yankeyan продемонстрировал классический вариант **Super Mario**, в котором усатый итальянец на экране компьютера повторяет все движения игрока: автор перемещается влево-вправо, подпрыгивает, приседает, в то время как Kinect регистрирует перемещения и управляет игрой. К слову, тот же парень порадовал и любителей «Звездных войн» — контроллер Microsoft успешно отслеживает деревянную палку в руках игрока и превращает ее в настоящий джедайский световой меч на экране компьютера. Другой посетитель сообщества сумел подстроить контроллер для управления картом в древней аркаде **Super Mario Kart**: пиксельный автомобиль поворачивает и ускоряется, повинуясь смешным жестам пользователя. Все эти бесхитростные модификации лишь указывают на скорый расцвет аркадных игр нового поколения. Думается, уже в недалеком будущем мы с вами будем резать летающие по оцифрованной комнате фрукты взмахами рук, тогда как классический «айфоновский» **Fruit Ninja** с поддержкой Multitouch останется в прошлом. Останавливает пока только одно — даже для игры на Xbox 360, который обычно ставят в гостиной рядом с большим телевизором, Kinect требуется *очень* большая по современным меркам комната с кучей «воздуха». Что до PC, который у многих стоит на рабочем столе в углу, окруженный колонками, принтерами и прочим хламом, то махать руками в таких условиях без риска что-нибудь уронить или пораниться представляется нам еще более сложным. Вдобавок компьютерный монитор по размерам все-таки меньше среднего телевизора.

Компания **Razorfish**, разработчик программного обеспечения для сенсорных столов Microsoft Surface, адаптировала под Kinect приложение **DaVinci: Microsoft Surface Physics Illustrator** — отныне рисовать фигуры и подчинять их законам физики можно при помощи рук. В демонстрационном видео авторы рисуют весы, которые начинают качаться под действием виртуальной силы притяжения, гоняют по экрану массивы небольших частиц, изменяют гравитацию и так далее. Демонстрация захватывает взгляд и не отпускает до самого конца. Хочется, чтобы и среди официальных игр для Kinect хоть иногда проскакивало что-то подобное: одни только приторные семейные развлечения явно не раскрывают потенциал устройства.

К счастью, игры — далеко не единственное, в чем преуспели разработчики стороннего программного обеспечения. Kinect открывает невероятные возможности и в области интерфейсов. Устройство с легкостью заменяет клавиатуру с мышкой при работе с мультимедиа. Так, студенты Массачусетского технологического института сделали то, о чем мечтал каждый второй любитель фантастики: парни создали интерфейс, который позволяет листать и масштабировать картинки взмахами рук. При помощи подобного устройства Том Круз в фильме «**Особое мнение**» перемещался по фотографиям будущего места преступления. Теперь все это возможно и в реальности, причем без всяких вспомогательных перчаток-сенсоров. Другие энтузиасты пытаются приспособить Kinect для управления обычной Windows — компания **Evoluce** уже добилась определенных ус-

Кроме недавнего анонса очередного перезапуска серии **Tomb Raider**, **Square Enix** решила перевыпустить в одной коробке последние три игры серии. Издание **Tomb Raider Trylogy** выйдет только на PS3 в этом марте.

Провальная MMORPG **APB**, в разработку которой было вбухано примерно $100 млн, переживет второе рождение. Компания **GamersFirst**, купившая права на игру, уже сейчас принимает заявки на бета-тестирование **APB Reloaded**.

Виртуальные музыкальные инструменты — вот где контроллер показывает себя во всей красе. Энтузиасты уже вовсю пользуются воздушными гитарами и напольными пианино.

пехов в этом деле. Разработчики успешно перемещают курсор движениями ладони в воздухе, листают страницы браузера, переключаются между приложениями, печатают на экранной клавиатуре, рисуют и даже масштабируют картинки. Причем программа позволяет делать это вдвоем.

Еще контроллер позволяет решить давнюю проблему медицинских учреждений. Хирургам приходится просматривать рентгеновские снимки пациентов прямо во время операции, а для взаимодействия с компьютером приходится использовать мышь или клавиатуру. Что сильно противоречит санитарным нормам — мало ли какой микроб успел попасть на периферию. Kinect позволяет избавиться от классических манипуляторов, отныне снимки можно вращать и увеличивать без прикосновения к чему-либо. Кроме жестов, программное обеспечение **Virtopsy** распознает и речевые команды.

Разработчик Оливер Крейлос пошел еще дальше и объединил два Kinect для захвата трехмерного видео. Камеры дополняют друг друга, чтобы открыть по-настоящему фантастические возможности для телеконференций. Во время демонстрации Крейлос выводит изображение на большой дисплей: снятый двумя камерами собеседник оцифровывается и помещается в виртуальное пространство, при этом изображение можно вращать при помощи контроллера Wii Remote. Разработка позволяет решить давнюю проблему веб-камер — многих раздражает, что во время общения через интернет собеседнику не получается смотреть в глаза (он смотрит не в камеру, а на изображение). Немного изменив угол обзора, можно добиться желаемого эффекта. Конечно, пока технология далека от идеала, но ведь это только начало.

Продвинутые возможности распознавания обеспечили популярность Kinect и среди создателей роботизированной техники. Так, человек под ником unibwtas соорудил небольшой робомобиль с контроллером наверху. Машинка успешно определяет и объезжает препятствия в автоматическом режиме. Другой умелец водрузил камеру на четырехвинтовой радиоуправляемый вертолет. Kinect успешно помогает конструкции ориентироваться в пространстве и избегать домашней мебели.

Наконец, последнее, но не менее эффектное применение контроллера — виртуальные музыкальные инструменты. Полет фантазии тут ничем не ограничен. Кто-то создает виртуальную гитару и бренчит на невидимых струнах, кто-то превращает пол или поверхность стола в импровизированное пианино. Посмотреть многочисленные демонстрации, о которых мы рассказывали в предыдущих абзацах, можно по адресу ***kinecthacks.net***.

Издательство **THQ** собирается продавать свои игры за $40 вместо обычных $60 — при этом компания рассчитывает наверстать упущенное за счет продаж загружаемых дополнений, т.е. фактически продавать по частям то, что раньше включалось в полную версию. Впервые новую модель продаж опробуют на мотоаркаде **MX vs. ATV Alive**, которая выйдет этой весной.

Телефонная станция

SONY ERICSSON ПРЕДСТАВИЛА ДОЛГОЖДАННЫЙ ТЕЛЕФОН НА БАЗЕ PSP

Одно из «шпионских» фото Sony Ericsson Zeus Z1. Логотипа PSP на корпусе, как видите, нет. Фото: Engadget.com.

Слухи о возможном появлении гибрида сотового телефона и Sony PSP ходят уже очень давно (последний раз мы писали о них в прошлом номере), однако только сейчас такое устройство наконец-то представили официально под маркой Sony Ericsson Zeus Z1.

Возможно, до релиза название еще изменится. Ходят слухи, что один из возможных вариантов — Xperia Play (и то лишь потому, что Sony Ericsson зарегистрировала это доменное имя под свои нужды). Доподлинно известно, что бренд PlayStation останется в стороне от гибридного телефона: Sony явно не хочет вносить путаницу и выпускать в продажу еще одно устройство с названием PSP в преддверии выхода PSP2.

Телефон выполнен в массивном раздвижном корпусе, по размерам не уступающем PSPgo. Верхняя панель вмещает большой сенсорный дисплей размером 3,7 на 4,1 дюйма и несколько кнопок управления. В таком виде он ничем не отличается от обычного смартфона. Но если перевернуть телефон в горизонтальное положение и выдвинуть нижнюю половинку, то он станет похож на PSPgo. Как и у нее, на выдвижной части располагается полноценный джойстик с крестовиной, сенсорной панелью (она здесь вместо) и всеми управляющими клавишами («крестик», «квадрат», «круг», «треугольник»). Что важно, разработчики сохранили верхнюю пару «шифтов», необходимых для большинства существующих PSP-игр.

Начинка телефона намного мощнее того, что есть у PSP: внутри находится гигагерцевый процессор Qualcomm MSM8655, 512 Мб оперативной памяти, а также 512 Мб или 1 Гб встроенной памяти для хранения приложений и игр. Хранилище можно расширить при помощи карточек microSD. Все это счастье работает под управлением самой свежей версии операционной системы Google Android.

По неподтвержденным данным, специально для Zeus Z1 выйдет измененный магазин приложений Android Market и отдельная программа PlayStation для хранения и запуска игр. Смартфон уже был продемонстрирован на видео: интерфейс Android на нем буквально «летает», быстро переходит из вертикального в горизонтальный вид и обратно.

Конечно, самая интригующая часть девайса — игры. Тот ассортимент, что продается сейчас в Android Market, просто меркнет по сравнению с огромной библиотекой игр для PSP, которая до сих пор продолжает пополняться. В декабре в Японии уже выпустили **The 3rd Birthday** — продолжение знаменитой PS1-серии Parasite Eve, которое в начале года привезут и в Европу. Сам же телефон появится в продаже в марте.

Глава **THQ** Дэнни Билсон заявил, что в экранизации шутера **Red Faction**, съемки которой начнутся уже в этом месяце, участвуют некие звезды Голливуда первой величины. Правда, их имена пока не называют.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Курс на модернизацию

ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ ВТОРОГО ПОКОЛЕНИЯ APPLE IPAD

К сожалению, штатная подставка пока не входит в комплект iPad, поэтому приходится приспосабливаться. Фото: Veronica Belmont@Flickr.

В России только-только начались официальные продажи iPad по цене от 20 тыс. рублей, а Apple уже вовсю готовится к выпуску обновленной версии. По традиции точные характеристики будущего планшета держатся в строжайшем секрете, что, однако, не помешало тайваньским партнерам **Apple** разболтать некоторые подробности. Миру стало известно, что фабрики Hon Hai Precision (Foxconn) уже получили заказ на производство iPad второго поколения — ориентировочно, устройство должно поступить в продажу уже в феврале этого года.

Немногочисленные утечки сходятся во мнении, что iPad 2 должен обзавестись фронтальной камерой для видеозвонков через программу FaceTime, а также задней камерой для любых других съемок. По некоторым данным, устройство получит 5-мегапиксельную заднюю камеру — такую же, как в iPhone 4.

Многие зарубежные коллеги полагают, что Apple внедрит в планшетник новый дисплей с повышенным разрешением и улучшенной цве-топередачей. Старый 9,7-дюймовый экран первого iPad перестал удивлять публику сразу после появления iPhone 4 — установленный там дисплей Retina работает в разрешении 960x640 точек (для сравнения: разрешение iPad — 1024x768 точек при намного большей диагонали). На наш взгляд, внедрение более плотного дисплея маловероятно — в этом случае Apple придется существенно увеличить мощность устройства, а существующие приложения из App Store будут отображаться некорректно без авторской переработки.

Некоторые источники также считают, что iPad 2 будет собран в измененном, более плоском корпусе, тогда как нынешний располагает выпуклой задней панелью. Возможно, что Apple использует для него новые материалы вроде алюмосиликатного стекла, использующегося в панелях iPhone 4.

С другой стороны, практика показывает, что Apple кардинально изменяет дизайн своих устройств только раз в несколько поколений. А вот уменьшить массу, сейчас составляющую 0,68 кг, точно не помешало бы.

ИТОГИ КОНКУРСА ОБИТАТЕЛИ INFERNO

В ноябрьском номере журнала **«Игромания»** издательство **«Эксмо»** и **«Лаборатория Касперского»** объявили творческий конкурс на лучшее изображение иноземных форм жизни серии книг **INFERNO Макса Острогина**. Желающих побороться за главный приз нашлось немало. Но мы смогли отобрать три лучшие работы.

1-е место, а также игровую консоль **Sony PlayStation 3 Slim (120 Гб)** получает **Павел Родионов**

2-е место и дорожный **PSPgo** достается **Елене Мовян**

3-е место, а вместе с ним и антивирус **Kaspersky Internet Security 2011 + все книги Макса Острогина серии INFERNO** вручаются **Нитаю Макарову**

Также мы вручаем вторую книгу Макса Острогина из серии INFERNO еще десятке финалистов. Вот их имена: **Светлана Виноградова, Александр Бунзя, Алексей Пивовар , Наталья Рябыш, Женя Фисенко, Даниил Берестовой, Александр Мещеркин, Михаил Мельников, Анна Турцева, Владимир Лапиков.**

Даты выхода игр*

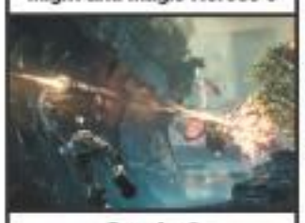
Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
8 февраля	Test Drive Unlimited 2	Продолжение хорошего гоночного симулятора с замечательным сетевым режимом. Теперь два острова вместо одного (PC, 360, PS3)!	80%
15 февраля	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Хотите стравить Данте и Капитана Америку? Или Криса Редфилда и Человека-паука? В этой игре у вас появится такая возможность (360, PS3).	75%
22 февраля	Bulletstorm	Подбросить врага в воздух, отстрелить ему яйца и метким ударом ноги отправить в пасть плотоядному растению — в Bulletstorm бывает и не такое (PC, 360, PS3)!	85%
22 февраля	Driver: San Francisco	Попытка реанимировать популярную некогда серию Driver. В главной роли — все тот же Таннер, только на этот раз в коматозном состоянии (PC, 360, PS3, Wii).	70%
22 февраля	Killzone 3	На вид — все тот же самый Killzone с желтоглазыми хелгастами, но теперь в стереоскопическом 3D (PS3).	75%
Начало 2011	Duke Nukem Forever	«Время надирать задницы и жевать жвачку! Черт, у меня кончилась жвачка!» (PC, 360, PS3)	75%
Начало 2011	The 3rd Birthday	Продолжение некогда популярной серии ролевых экшенов Parasite Eve. К третьей своей реинкарнации игра превратилась в чистокровный шутер и сменила название (PSP).	70%
Начало 2011	Смерть шпионам 2	Новая часть «Смерть шпионам» заигрывает с консольной аудиторией и в то же время добавляет к игре элементы тактической стратегии (PC, 360).	70%
1 марта	Fight Night Champion	Продолжение боксерского мордобоя Fight Night Round 4 со слегка измененным названием (360, PS3).	80%
8 марта	Dragon Age 2	Сиквел лучшей ролевой игры 2009 года. С другими героями и в другой части мира (PC, 360, PS3).	ХИТ
8 марта	Homefront	Экшен имени Великого руководителя в кратчайшие сроки обучит вас идеям чучхе. Армия превыше всего (PC, 360, PS3)!	75%
11 марта	Might and Magic Heroes 6	Рокировка слов в названии игры Heroes of Might and Magic — самое большое изменение в шестой части мегапопулярной пошаговой стратегии. И это здорово (PC)!	85%
15 марта	Shogun 2: Total War	Серия Total War возвращается к истокам, то есть в Японию. Игра обещает быть не слишком масштабной, зато как никогда детальной (PC).	90%
22 марта	Crysis 2	Из джунглей обычных переносимся в джунгли каменные — Нью-Йорк. И учиняем там погром. И на консолях тоже (PC, 360, PS3)!	70%
22 марта	F.E.A.R. 3	Кого же родит повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Получить ответы на эти вопросы вы сможете уже совсем скоро (PC, 360, PS3).	60%
19 апреля	Portal 2	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Тоже неплохо (PC, 360).	ХИТ
Апрель	Mortal Kombat	«Смертельная битва», наконец, поняла, что больше всего в ней ценят не душу, а кровищу и мясо, потому пошла фанатам навстречу (PS3, 360).	75%
17 мая	The Witcher 2: Assassins of Kings	Жемчужина (надеемся) польского игростроя — продолжение истории ведьмака Геральта, так полюбившегося отечественным игрокам (PC).	90%
17 мая	Red Faction: Armageddon	Марсианский пролетариат продолжает по привычке с чем-то бороться. Технология разрушения всего и вся из Red Faction: Guerilla останется на месте (PC, 360, PS3).	75%
Весна	Brink	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
Весна	Shift 2: Unleashed	Shift 2 избавился от присказки Need for Speed и собирается «максимально точно передать ощущения от езды со скоростью 300 км/ч» (PC, 360, PS3).	85%
Весна	Stronghold 3	Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живее всех живых (PC)?	70%
Лето	inFamous 2	Человек-батарейка Коул продолжает программу электрификации вымышленных городов США. Теперь, похоже, с голливудским размахом (PS3).	ХИТ
1 ноября	Uncharted 3: Drake's Deception	Лучшая приключенческая (а может, и вообще) игра для PS3 не нуждается в представлении. Готовьтесь к путешествию в Африку (PS3).	ХИТ
Осень	Batman: Arkham City	Темный рыцарь продолжает войну с психами на улицах Готэма. Родной город может спать спокойно (PC, 360, PS3)!	ХИТ
Осень	Gears of War 3	Трудно представить, как Epic Games сможет сотворить еще более крутую игру, чем Gears of War 2. Но они это сделают, мы верим (360).	ХИТ
2011	Max Payne 3	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—
2011	Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%

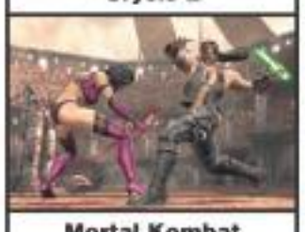
Test Drive Unlimited 2

Dragon Age 2

Homefront

Might and Magic Heroes 6


Crysis 2


Mortal Kombat

Brink

Uncharted 3

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Bionic Commando Rearmed 2	Продолжение двухмерных приключений мужчины с бионической рукой (PS3, 360).	70%
Call of Duty: Black Ops First Strike Map Pack	Бобби Котик хочет еще немного ваших денег, поэтому продает четыре мультиплеерных карты для Call of Duty: Black Ops за $15. Налетай (360)!	—
DC Universe Online	Не очень понятная онлайновая игра про супергероев и суперзлодеев Marvel. Рекомендуется к применению фанатам соответствующих комиксов (PC, PS3).	60%
Kingdom Hearts Re:coded	Очередные приключения Соры в стране Уолта Диснея. Не совсем понятно, что там «перекодировали»: выглядит игра как раньше (DS).	60%
LittleBigPlanet 2	Если первая часть LBP была всеобъемлющим конструктором двухмерных платформеров, то вторая часть станет конструктором игр практически любого жанра (PS3).	90%
Mass Effect 2	Не удивляйтесь наличию этой уже довольно старой игры в списке. Просто она выходит на PS3 в слегка улучшенном виде. Что само по себе уже событие (PS3).	ХИТ

LittleBigPlanet 2

Mass Effect 2

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90-процентной вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Отечественные локализации

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

ELECTRONIC ARTS

- Battlefield: Bad Company 2 — Vietnam
- Dead Space 2
- Lord of Ultima

1С-СОФТКЛАБ

- Divinity 2: Пламя мести
- Elemental: Войны магов

БУКА

- Chuzzle
- Mystery P.I.: Лотерейный билет
- Peggle
- Tales of Monkey Island: Глава 2 — Осада Рыбацкого рифа

АКЕЛЛА

- LERALERA: Школа начинающей звезды
- Вики — маленький викинг
- Забавные похождения Макса
- Приказано уничтожить: Огонь на поражение

НОВЫЙ ДИСК

- Disney: Игры для девочек — Ханна Монтана в кино
- Guild Wars: Трилогия
- Детектив Бертон: Дело №3 — Охотник
- Джекил и Хайд
- Идеальная семья
- Наследие королей
- Нэнси Дрю: Тень у воды
- Переполох на борту
- Робинзоны: Затерянный город
- Складская работа
- ФБР: Дело Единорога
- Шерлок Холмс и собака Баскервилей

РУССОБИТ-М

- Luxor: Коллекционное издание
- Operation 7
- Tom Clancy's H.A.W.X. 2
- Великие секреты: Да Винчи
- Загадки тотема
- Мистические истории: Бекки Броган — Поместье зла
- Мистические истории: Секретные материалы ФБР
- Морские приключения
- Тайна магической игры
- Удивительные пирамиды

Новые анонсы

ELECTRONIC ARTS

- Mass Effect 3 (конец 2011)

1С-СОФТКЛАБ

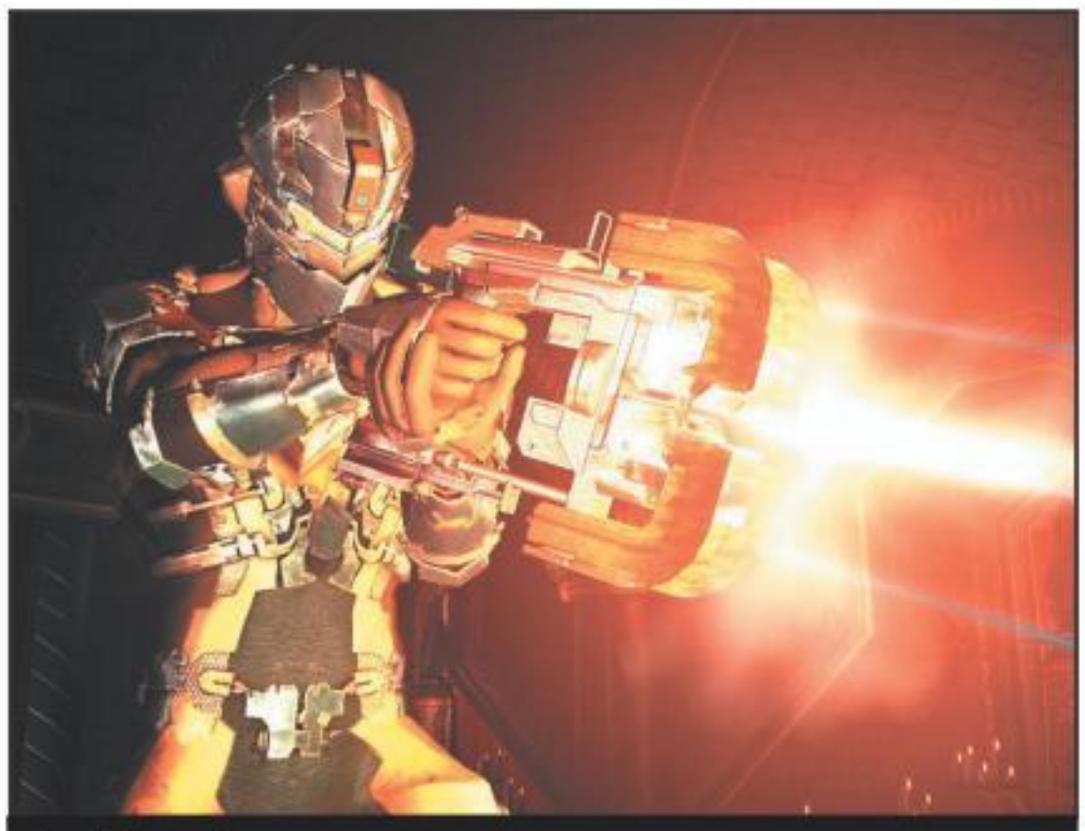
- Afterfall: Тень прошлого (весна 2011)
- Broken Sword: Тень тамплиеров — расширенное издание (начало 2011)
- Killzone 3 (февраль 2011)
- Новый хит (март 2011)

АКЕЛЛА

- Alpha Polaris (начало 2011)
- Dungeons: Хранитель подземелий (начало 2011)
- Trapped Dead (начало 2011)

БУКА

Super Meat Boy (начало 2011)



Dead Space 2

Super Meat Boy

Исправляемся

«Игромания» № 1/2011

- **Итоги игрового десятилетия**, стр. 79: ошибка в ссылке на ролик к игре **Super Mario World.** Правильный адрес выглядит так: ***youtube.com/watch?v=Xz0PaPpmGa8***

Войны империй

Браузерные игры продолжают свое победоносное шествие по экранам геймерских мониторов. Перед нами — один из лидеров этого направления. Такая проработка игрового мира и такое разнообразие в геймплее встречается далеко не в каждом подобном проекте.

«Войны империй» — это онлайн-стратегия с боями в реальном времени. Создатели игры явно вдохновлялись такими титанами жанра, как «Цивилизация» и «Эпоха империй». От первой игра унаследовала свою логическую составляющую, а от второй — внешнее оформление и боевую систему.

Прелестью браузерок всегда было отсутствие необходимости качать тяжелые клиенты и, как следствие, доступность их с любого компьютера подключенного к интернету. После регистрации вам тут же предложат выбрать себе расу — играть можно за римлян, китайцев, египтян или персов — и расположение вашего города на карте мира.

Определившись со своим будущим государством, вы окажетесь в императорском дворце в тронном зале, окруженные множеством советников и слуг. Чтобы начинающий владыка не растерялся, эти самые советники тут же предложит несколько тренировочных миссий, за которые полагаются ценные подарки — разнообразные навыки, доспехи, оружие и войска.

Ваш следующий шаг к завоеванию мира — построить свой город. Виртуальные домики, площади и окружающая природа радуют глаз, особенно учитывая браузерность игры. Помимо городских зданий вам потребуются также фермы, шахты, лесопилки и рудники, ведь без еды для работников и полезных ископаемых для фабрик долго не протянешь. Сами сооружения также имеет смысл улучшать, благо все возможности для этого есть.

Развивая город и своего героя, вы, в конце концов, перейдете в следующую эпоху. Их в игре пять — от древних времен до империи. С каждой новой эпохой вам будут доступны новые воины, умения, здания и прочие плоды прогресса.

Под вашим командованием три вида персонажей: герой, торговец и жрец. Нанять их можно в таверне при выполнении некоторых условий. Для торговца — это постройка ярмарки, а для жреца — храм. Герои доступны сразу. Давайте разберемся, что собой представляют эти товарищи и для чего они нужны в игре.

Начнем со жрецов. Со второй эпохи уже можно развивать религию, а она — очень мощный инструмент для захвата территории. Строите храм, начинаете молитву — и вот уже земли вокруг храма принадлежат вам, и дань с городов и торговых перевалов, располагающихся на них, тоже идет в вашу казну. Молебен надо регулярно возобновлять; если религиозное влияние ослабнет, территория постепенно станет уходить из-под вашего контроля. Если землю уже успел занять кто-то другой, можно отправить жреца к чужому храму для распространения своей религии. Но помните, другие игроки имеют такие же возможности. Если не хотите оказаться колонией одного из ваших соседей, вам необходимо вкладываться в жрецов с их религией. А иначе придется оброк платить.

Торговать вы сможете начиная с третьей эпохи. Дело это приносит очень хороший доход. Единственная сложность в том, что покупать и продавать товары нужно в разных регионах.

А вот с героями вы проведете наибольшее количество игрового времени. Именно герои возглавляют армии и выполняют задачи, не связанные с религией и торговлей (помимо сбора товаров на торговых перевалах). Именно они разбираются с обнаглевшими соседями, монстра-

ми и так далее. У каждого героя свой потенциал, определить его можно по цвету имени: наименьший белый, далее зеленый, синий, сиреневый и оранжевый. Чем выше потенциал героя, тем быстрее растут его характеристики. Для примера: «белый» герой при повышении уровня получает всего один пункт на каждую из характеристик, а «оранжевый» целых три.

Как говорилось выше, сражения в игре происходят в реальном времени. Прежде чем надавать кому-нибудь по шапке, необходимо обзавестись армией. Нанять ее можно в боевых зданиях — казармах, конюшнях, стрельбищах и так далее. Разумеется, чем выше уровень здания, тем выше уровень у выходящих из него воинов. А чем более поздняя эпоха на дворе, тем разнообразнее войска. Наняв бойцов и распределив их между героями, можно отправляться на войну.

Чтобы начать сражение, герой должен вплотную приблизиться к противнику. После чего всплывает меню с двумя вариантами: «ручное управление боем» и «автоматический бой». Если вас не заботит количество погибших и исход сражения, смело доверьтесь автоматике. Но лучше все-таки процесс контролировать.

Бои бывают нескольких видов. Для начала вам предстоит истреблять монстров, терроризирующих население в окрестностях вашего города. Сражения в логовах интересны тем, что позволяют объединяться в команды до трех героев. Плюс, в случае победы, там можно найти множество полезных артефактов.

На арене же игроки имеют возможность сражаться друг с другом, получать за это аренные очки, повышать свой опыт, да еще и армию свою сохранять! И все бы хорошо, но плата за участие в сражении — тысяча игровых монет, поэтому злоупотреблять боями на арене не получится. Если у вас несколько побед подряд, то опыт за каждую последующую будет выше. Но помните: если вашего персонажа сильно покалечили в бою, лучше дать ему время на отдых и восстановление сил.

Мы можем атаковать поселения наших соседей или грабить их. При этом если у противника стоит герой в штабе обороны, то драки не избежать. Оговоримся, что на грабеж введены ограничения, чтобы маленьких не обижали. Засады устраиваются на карте мира и дают возможность застать врасплох вражеские отряды, выиграв бой с минимальными потерями.

Отдельно стоит сказать о самом масштабном варианте сражения — о захвате столицы. Чтобы в нем участвовать, необходимо сначала объединиться с другими игроками в альянс и выполнить определенные условия. Затем глава альянса объявляет о начале войны, и герои в строго оговоренное время идут в поход на опальный город. В случае успешной атаки у вас появится возможность постройки второго города и телепортации на захваченные территории для дальнейшей экспансии. Телепорт введен для экономии времени, чтобы героям не пришлось каждый раз пешком преодолевать огромные расстояния. Однако существуют и ограничения: вы не можете захватывать больше одного города в день.

Авторы игры постарались учесть интересы всех игроков. Вы можете спокойно заниматься торговлей и расширять свои территории, строя храмы, при этом используя войска только для защиты благосостояния и — при необходимости — в миссиях. А коли будет желание, объединяться в альянсы, вести завоевательную политику и отправлять не обозы на нейтральные территории, а агрессивно настроенные войска к вашим соседям. Вы можете существовать более-менее обособленно, а можете вести активную политику, плести интриги и устраивать заговоры с другими игроками, альянсами и даже целыми странами. А потом придет новая эпоха — и все станет немного иначе. «Войны империй» — это игра, которая постоянно подкидывает вам что-то новое и интересное.

на правах рекламы

НА ЛЕНТОЧКИ ПОРЕЗАТЬ ДЛЯ БЕСКОЗЫРОК

ЧТО? Bulletstorm; вполне возможно, главный шутер будущего года.
ГДЕ? Лондон.
КАК? Минуя аэропортовый коллапс, прорваться в британский офис Electronic Arts, а потом выскочить обратно в Россию — за пару дней до того, как Шереметьево и Домодедово закроют.

Жанр
Шутер

Издатель
Electronic Arts

Разработчики
Epic Games
People Can Fly

Похожесть
Serious Sam
Painkiller
Gears of War

Мультиплеер
Интернет

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
22 февраля 2011

Лунар Феткулов

В конце нашего прошлого превью мы спрашивали, зачем в **Bulletstorm** все эти очки, когда можно рвать монстров хлыстом на части, стреножить цепными гранатами и расстреливать раскаленными пушечными ядрами. Чтобы раз и навсегда ответить на этот вопрос, мы вновь отправились к разработчикам и теперь с уверенностью заявляем: очки — это топливо Bulletstorm, это кровь, которая приводит в действие весь его организм. Трудно поверить, но без очков даже пороть мерзавцев кнутом по пунцовым ягодицам может быть невесело.

БЕЗ ОЧКОВ НЕ ВИДНО +100

Очки, прежде всего, это повод перепройти одиночную кампанию. «Представьте, что каждый этап — это гоночный круг. Вы можете проезжать его раз за разом, постоянно улучшая свой результат», — объясняет Джонатан Годдард, продюсер проекта. Звучит банально, но Bulletstorm действительно устроен так, что вы наверняка захотите по-настоящему проверить свои силы.

Подходящую метафору подсказала сама игра: там есть шахтерский уровень, где целая армия бандитов бурит горную породу. Главный бурильный инструмент — здоровенное шипастое колесо. Внешне оно напоминает колесо трактора, только диаметром с небоскреб. Долото движется по рельсе, оставляя за собой глубокую борозду в растерзанной земле. И, разумеется, однажды оно, по чеховским заветам, сорвется с креплений… Что начинается дальше, словами передать трудно. Адский механизм уверенно едет за героями, удирающими от него на вагонетке, попутно ровняет с землей

Этих монстров зовут так же, как и главную гонку лондонского офиса EA, — Burnouts.

Надпись на табличке: «Судам причаливать запрещено».

Обратите внимание на негодяя слева — его шея обвита цепью, которая вот-вот рванет.

холмы, ломает скалы, давит все живое и в общем-то меняет карту высот целой планеты.

Bulletstorm ведет себя точно так же. Это рельсовый шутер, который сорвался с рельс и всех давит. С одной стороны, это не сендбокс, потому что уровни замкнуты. С другой — каждый этап можно пройти тысячей дюжин способов. По-настоящему необычное оружие, масса ловушек (всевозможные капканы, прессы, плотоядные растения) генерируют сотни интересных ситуаций, но главный источник разнообразия — это физика.

Речь отнюдь не о полной разрушаемости окружения, которой сейчас увлекаются все кому не лень. Напротив, внимание **People Can Fly** и **Epic Games** сосредоточено на физике не очень твердых тел. Выстрелите бегущему врагу в ногу — и он на полной скорости грохнется на землю. Обвейте его торс хлыстом и дерните — он не превратится в безжизненно болтающуюся тушку, а будет отчаянно брыкаться, ругаться и стрелять во все стороны. Наконец, даже когда цепные гранаты сдавливают шею противника, то он изо всех сил пытается стянуть их с себя, словно жертва эпопеи «Пила» — капкан с головы.

ТЕКСТОВЫЙ РЕЖИМ +100

Игра отлично осведомлена о своих особенностях, она знает себе цену. Каждое возможное надругательство над врагом заботливо внесено в список убийств (скилшотов); наименований в нем — несколько сотен. Таким образом, убивая врагов и выбивая из них очки, вы соревнуетесь не в пресловутом количестве фрагов. Вы доказываете свое умение контролировать мир Bulletstorm. Более отзывчивой системы взаимодействия придумать сложно. Каждое убийство подчеркивается надписью над поверженным противником, вы точно знаете, что именно только что с ним сделали и сколько очков за это получили. Постепенно вы входите во вкус и вместо бездумного дуракаваляния начинаете осознанно выстраивать комбинации смертей. Одного монстра столкнули в пропасть, второму пробили горло, третьего заставили надышаться отравляющими газами, отчего тот перестрелял всех товарищей, — экран немедленно расцветает надписями: Vertigo, Gag Reflex, Toxic…

В этом свете совершенно по-новому предстает классический миниган. «Come here, sexy», — так обращается к нему главный герой. С собой это чудо носить нельзя — он настолько хорош, что в миг разрушает тонкий баланс. Стоит только направить шесть его стволов в сторону группы противников и нажать спуск, как экран тут же завалит цифрами и надписями. Троим вы только что отстрелили головы, четверым — тестикулы, еще пара осталась без ног… каждое действие идет в зачет, азарт — неописуемый. Переводя на язык ММО, это как если бы вы прикончили какого-нибудь босса, а из него в ритме пулеметных очередей вдруг посыпались эпические мечи и брони.

Если у киборга Иши сядет батарейка, он может запросто зарядиться, подержавшись за оголенные провода.

ПРАЗДНИЧНЫЙ САЛЮТ +50

Помимо минигана в Лондоне нам показали два новых ствола, оба — гениальные. Первый — это такая реплика ракетницы из незабвенного **Blood**. В шутере **Monolith** ракеты, если помните, горели прямо в брюхе у раненного монстра. Создатели Bulletstorm пошли еще дальше: выстрел не то что обжигает жертву — враг сам превращается в праздничную шутиху. Его охватывает сноп веселых искр, раздается характерный свист, тело несчастного взмывает в небеса и там взрывается новогодним салютом.

ПРАВИЛО БУРАВЧИКА +50

Второе устройство еще более дикое. Это дрель. По принципу действия аппарат схож с культо-

В форсированном режиме ядро пушки долго скачет на одном месте и давит всех, кому не посчастливилось оказаться рядом.

Только что Epic Games показали всему миру (и Crytek в частности), как надо рисовать пальмы, солнце и море.

вым колометом из **Painkiller**, но есть два нюанса. Во-первых, проткнутый гигантским шурупом враг не только пришпиливается к полу — он еще и *крутится*. Во-вторых, у дрели, как и у любого оружия в игре, есть форсированный режим, и вот тут открываются воистину безграничные просторы для циничных издевательств над врагами. Первым выстрелом вы протыкаете монстра огромным вертящимся сверлом, а потом… выбираете, куда это сверло полетит дальше (естественно, вместе с прикрепленным к нему врагом). Таким интересным образом можно нанизать целый шампур противников, а потом еще и пришпандорить его к какой-нибудь стене!

LEFT 4 FUN +100

Представьте, какое страшное количество всевозможных комбинаций скилшотов дадут эти стволы вместе с теми, о которых мы писали в прошлых номерах (цепная пушка, шотган, стреляющий раскаленным воздухом, пушка с ядрами). А теперь умножьте все на четыре, потому что дальше речь пойдет о мультиплеере.

В прошлый раз мы как-то не распробовали всю прелесть затеи. Теперь все было серьезно: трое сотрудников EA специально для нас оставили все дела (один даже ушел с совещания) ради действительно важного занятия — кооперативной мультиплеерной сессии.

Именно в многопользовательском режиме система скилшотов раскрывает себя на сто процентов. Бои проходят на специальных аренах, где каждый квадратный метр просто испещрен ловушками (почти как в **Super Meat Boy**, только ловушки — для врагов). Скелет динозавра ждет, чтобы вы закинули ему в пасть свежего мяса, посреди карты — пропасть, в которой беснуется черный вихрь и засасывает поверженных монстров, а уж про такие банальные вещи, как циркулярные пилы, и вспоминать не нужно — они повсюду.

ПИОНЕРБОЛ +100

Бои проходят в раундах, с каждым разом монстры становятся сильнее, а заодно повышается и обязательное количество очков, которое надо набирать скилшотами. Первые три раунда — такой нормальный **Serious Sam** на четверых: бегаете по карте, весело отправляете всех на тот свет. Оп! У кого-то получилось разорвать врага кнутами надвое, ну и хорошо.

Ближе к пятому раунду ситуация меняется. Командный

Вертолет упал не сам, но и без нашего участия. Его притянули к земле щупальца хищных растений.

Визуально Bulletstorm — самая совершенная на сегодняшний день игра. И тем не менее в ней уйма текста. Кроме шуток: чтение надписей — одна из основ механики.

скилшот становится обязательным и единственным условием прохождения. За каждое командное убийство начисляется в два, а то и в сто (!) раз больше очков, чем за одиночное.

Как итог — просто так стрелять по врагам тут *нельзя*. Только вместе, только распределяя обязанности. Предварительно вам придется разучить назубок все возможные скилшоты (см. врезку), а потом пользоваться только ими. Прямо как в баскетболе: один набрасывает мяч на кольцо, другой забивает сверху (кстати, в игре как раз есть скилшот «Слэмданк» — это когда один игрок хлыстом подкидывает врагов в воздух, а второй вколачивает их в землю), один делает пас, другой забивает. На определенном этапе командный скилшот превращается в ваше базовое действие, незаменимую составляющую геймплея. Если кто-то вдруг сдуру сам застрелит монстра, к концу побоища фраза «Ты что наделал, #$%^» непременно прозвучит в его адрес.

НЕ БЕЙ ЛЕЖАЧЕГО +100500

Финальный штрих к боевой системе — генерируемые задания. Проще говоря, периодически игра сама требует от вас определенных скилшотов. Выглядит это следующим образом.

На поле боя выходит рядовой на первый взгляд монстр. Над его головой, в стиле популярного аниме «Тетрадь смерти», прямо-таки висит надпись, указывающая на то, что именно с ним нужно сделать. Например, Double Penetration: это значит, врага надо расстрелять вдвоем. Или Nom-Nom: его нужно запихнуть в пасть динозавру. Тут включается настоящий план-перехват. Вся команда игроков бежит к скелету рептилии, ждет, пока «избранный» враг до них добежит, один встает в удобную позу для броска кнутом, второй готовит ногу для пинка… Три, два, один! И монстра буквально заталкивают в жадную пасть.

Самое веселье начинается, когда игра предлагает вам свой фирменный «дюкнюкемовский» скилшот. Над головой «счастливчика» в этом случае написано: Das Boot (непереводимая игра слов: Das Boot — немецкий фильм о подводной лодке, но тут имеется в виду ботинок). У обреченного на этот скилшот врага лицо дерзкое, он свирепо бежит к вам, даже не подозревая о том, какое несчастье его ожидает. Как только кто-то в команде видит надпись Das Boot, обычно раздается крик (проверите сами, когда игра выйдет) «БЕЙ ЕГО!», и вся орава игроков устремляется к несчастному. Он еще пытается спастись, стреляет, машет руками, кажется, что-то говорит в свое оправдание — его сбивают с ног и начинают попросту пинать ботинками… Хотя нет, слова «пинать» тут явно недостаточно. Вспомните, пожалуйста, самое злобное, самое матерное ругательство, которым обозначают избиение лежачего, — вот что-то такое как раз и происходит в Bulletstorm.

■■■

В общем, ситуация с игрой на данный момент какая-то неправдоподобно безоблачная. Сингл эпический, как **Gears of War**. Скирмиш безбашенный, как **Crimsonland**. И многопользовательский режим — он один тянет на целую игру уровня **Left 4 Dead**. Где-то должен быть подвох, но пока его что-то не видно. Честное слово, если все будет именно так, как нам показалось в Лондоне, об отсутствии новых Gears of War на PC жалеть больше не придется. ■

Kill With Skill

«Ну сколько хотите? 20 пойдет?» — примерно с такими словами работники EA ответили на нашу просьбу привести несколько характерных примеров скилшотов. Пожалуйста, помните, что чем чаще вы используете один и тот же прием, тем меньше очков зарабатываете. Экспериментируйте, играйте ярко и разнообразно!

Vertigo
Столкните врага в пропасть.

Headshot
Ну, и так понятно.

Topless
Отстрелите верхнюю часть тела.

Bottomless
Отстрелите нижнюю часть тела.

Mercy
Выстрелите в пах, а потом отстрелите или сбейте ногой голову.

Trip Wire
Сбейте с ног бегущего врага, а потом прикончите.

Pricked
Насадите врага на кактус.

Enviro-mental
Смерть при помощи любого элемента окружения.

Toxic Love
Убейте врага, будучи отравленным газом.

Nominated
Убейте врага, пока на голове у него сидит ном-паразит (что бы это ни значило).

Leaked
Посадите врагу на голову паразита-нома, а потом отстрелите голову.

Fire in the Hole
Когда у босса отвалилась броня, укрывающая ягодицы, дайте ему пинка под зад, а потом выстрелите туда же.

Full Throttle
Убейте как минимум двух врагов одной очередью.

Gag Reflex
Прострелите врагу горло.

Trap Shooting
Убейте врага, подброшенного в небо хлыстом.

Bullet Kick
Пните врага и расстреляйте.

Bullet Slide
Сбейте врага подкатом и расстреляйте.

X-Ray
В форсированном режиме убейте одним снарядом нескольких врагов.

Slamdunk
Подбросьте врагов в воздух хлыстом, а потом вбейте в землю.

Nom-Nom
Забросьте врага в пасть скелету динозавра.

Адриан Хмеляж, глава разработки Bulletstorm — специально для «Игромании»

Пулевой командир

Хлыст кажется нам довольно рискованным оружием для современного шутера. Насколько сложно было отладить его работу?

Помните сцену из фильма «Индиана Джонс и последний крестовый поход», где Инди должен сделать шаг в пропасть? С хлыстом было точно так же — мы взялись за дело, которое на первый взгляд казалось абсолютно провальным, но в итоге спаслись чудом.

Суть тут вот о чем. Давайте вспомним, что можно сделать при помощи хлыста. Можно зацепить им врага, подтянуть к себе, а потом расстрелять в полете, пока он «плывет» в замедленном времени. Противника можно выволочь из-за укрытия, из-за стены — вообще откуда угодно. То есть хлыст — это абсолютно читерское оружие, оно ломает баланс. Стой себе за стеной, вылавливай врагов по одному, убивай.

Что с таким оружием делают в профессиональных командах разработчиков? Его тестируют. Выхолащивают. *Ограничивают*. Вот мы и сделали так же. Сначала ввели время для перезарядки: после каждого броска игрокам нужно было ждать несколько секунд, пока пополнится запас энергии. Потом попробовали «патроны» — хлыст работал так же, как и любой ствол, на поле боя надо было подбирать аккумуляторы и заряжать его. Потом еще что-то… МЕСЯЦЫ ушли на отработку самых разных вариантов, и вот, наконец, мы его сбалансировали. Хлыст ровно вписался в боевой запас игры, больше не выбивался из общей картины… только стал скучным. Тех сногсшибательных ощущений, который дарил самый первый, разболтанный, беспредельный хлыст, больше не было. И мы решили: «А к черту все!» Пусть каждый бьет хлыстом сколько угодно и когда хочет. Мы надеялись, что игроки просто не захотят испохабить игровой процесс, чрезмерно налегая на хлыст. Так оно и вышло.

Ну и, в конце концов, не так-то просто злоупотребить этим оружием. Не всякого монстра можно зацепить им — боссы слишком толстые и тяжелые. Также не стоит забывать, что, пока один враг висит в невесомости, его товарищи живы и продолжают по вам стрелять, так что поводов расслабляться нет. Главное помнить: хлыст — это настоящая игра в игре. Им нужно не просто бить, им нужно играть.

Физика тел — важная особенность игры. Трудно было адаптировать Unreal Engine под нужды вашего геймплея?

Честно говоря, не слишком. PhysX предоставил нам мощную базу, и мы быстро освоили ее. Естественно, нам пришлось добавить массу уникальных элементов, дописать немало строк кода, но PhysX превосходно справился с нашими запросами. Единственное исключение — Flailgun (пушка, стреляющая гранатами на цепи). PhysX обработал его излишне комплексно, а нам это было не нужно. В итоге мы намеренно упростили работу оружия, чтобы цепные гранаты всегда выстреливали одинаково. Все, что касается физики цепей, — полностью наша работа.

Разработчики сетевых шутеров обычно вырезают как можно больше физики, чтобы было проще оптимизировать работу сервера. Ваш мультиплеер полностью выстроен на физических взаимодействиях…

Ну, я не в курсе всех технических деталей. Я только знаю, что было много работы. Много, понимаете? Безумно много. Адски много работы. У нас, например, поддерживается ragdoll replication — этим вообще никто сейчас не занимается. В общем, там замешана уйма черной магии. Я вот сейчас начал вспоминать, и сразу голова заболела.

Расскажите, пожалуйста, про версию для PC.

В нашей команде много хардкорных PC-игроков, и они лично проследили, чтобы остальные PC-игроки по всему свету не остались обиженными. У нас есть все, чего ждут от PC-версии: поддержка высоких разрешений, тонкая настройка управления, сглаживание, всевозможные фильтры. Владельцы мощных видеокарт увидят ультракрутую картинку.

реклама

ТЕПЕРЬ У МУЗЫКИ
ЕСТЬ СВОЕ ТВ
Настройте свои спутниковые приемники!
Подробности подключения на сайте
www.europaplustv.com
Europa plus TV

ПЕРВЫЙ **ВЗГЛЯД**

В РАЗРАБОТКЕ

В ЦЕНТРЕ **ВНИМАНИЯ**

ВЕРДИКТ

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

RS@IGROMANIA.RU

Кирилл Волошин

ЖАНР RPG

- **Издатель**
  JoWooD Entertainment
- **Разработчик**
  Spellbound Entertainment
- **Похожесть**
  - Risen
  - Two Worlds 2
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Платформы**
  PC, Xbox 360, PS3
- **Сайт игры**
  www.jowood.com

ДАТА ВЫХОДА
Середина 2011 года

ARCANIA
FALL OF SETARRIF
Падение JoWooD?

Несмотря на град критики со стороны журналистов и давних поклонников «Готики», **Arcania: Gothic 4** продалась неплохо (так, по крайней мере, говорят в **JoWooD**). Проект нашел своих поклонников среди тех молодых игроков, которые в глаза не видели прошлые части и восприняли Arcania как комфортабельный и красивый экшен с ролевыми элементами. Именно для них JoWooD анонсировала продолжение **Arcania: Fall of Setarrif**. Анонсировала — и объявила о своем банкротстве.

«Почему именно для них?» — ответ станет очевиден, если вы внимательно перечитаете названия дополнения. Теперь заметили? Правильно, в нем нет больше слова «Gothic». Зачем так сделали, догадался бы даже старина Торус. Авторы решились признать то, что и так давно известно: как продолжение Gothic эта игра несостоятельна, а вот как новая независимая RPG она хотя бы имеет свою нишу.

Тем не менее Fall of Setarrif не теряет связей с основной игрой и в целом с «готической» мифологией — ее сюжет прямо продолжает историю оригинала. После того, как усилиями безымянного пастуха король Робар Третий (бывший, напомним, героем трех предыдущих серий «Готики») освободился из-под власти демона, последний в поисках нового хозяина посетил с визитом город Сетарриф. Благо что это место идеально подходит для среднестатистического демона: город давно отрезан от внешнего мира, здесь царит хаос и запустение.

Разбираться с проблемами в Сетаррифе Робар отправляет своего спасителя-пастуха, а сам вместе со старыми друзьями отбывает на восток Аргаана, где они решают какие-то важные проблемы, не мелькая перед глазами и не раздражая фанатов несоответствиями с каноническими образами.

Традиционные обещания (новые квесты, предметы, враги и локации, включая джунгли и горы с вулканической активностью) авторы разбавили парой сюрпризов. Например, появится возможность импортировать в дополнение своего героя из оригинала и — внимание — впервые в серии «прожить историю в качестве другого персонажа».

Что именно имеется в виду, не совсем понятно. Новый комьюнити-менеджер JoWooD уточнил: «Игроки смогут вселяться в других персонажей, чтобы взглянуть на одну и ту же ситуацию в разных перспективах». Сопоставив факт наличия демона, рыскающего по Сетаррифу в поисках нового хозяина, и слово «вселяться», можно предположить, что на манер культовой Messiah мы сможем прыгать «чужим» из тела в тело, перенимая новую внешность, навыки и взгляд на мир.

Естественно, авторы обещали учесть некоторые замечания. Так, в Fall of Setarrif планируется сделать больше оригинальных моделей NPC, чтобы жители не были похожи на однояйцовых близнецов. Комьюнити-менеджер отдельно подчеркнул: в аддоне придется принимать важные решения, и они будут влиять на все прохождение.

■ ■ ■

А теперь о грустном. В начале января JoWooD объявила себя банкротом. Значит ли это, что вместо «Падения Сетаррифа» мы увидим «Падение JoWooD»? Вовсе нет. Люди, близкие к немецкому издателю, уверяют, что все начатые проекты, скорее всего, будут доведены до конца. Процедура банкротства как раз и запущена для того, чтобы разобраться с долгами и попытаться выйти сухими из воды. В течение 90 дней издатель будет искать деньги, инвесторов, улаживать вопросы с кредиторами и пытаться отсудить у **Koch Media** пару миллионов долларов. Если это не поможет, JoWooD придется распродавать права на свои бренды. Те, кто купят Gothic, едва ли захотят продолжать историю Arcania… И что-то подсказывает нам, что родоначальники серии из студии **Piranha Bytes** при поддержке **Deep Silver** наверняка уже собирают выкуп! ■

В оригинале, если помните, мы могли лишь издали оценить масштабы и архитектуру Сетаррифа да попререкаться со стражниками, которые отказывались пускать нас за ворота.

В аддоне город предстанет перед нами во всей красе.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение Arcania, которое может стать надгробным камнем на могиле игры или, наоборот, положить начало новой серии.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Илья Янович

Жанр
Глобальная стратегия
Издатель
SEGA
Разработчик
Creative Assembly
Похожесть
Серия Total War
King Arthur
Серия Takeda
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
www.totalwar.com/shogun2
Дата выхода
15 марта 2011 года

将軍 SHOGUN 2 TOTAL WAR

Большой переполох в маленькой Японии. Впечатления от бета-версии главного PC-эксклюзива этого года

С конца 2009 года наш журнал активно заступается за маленькую венгерскую студию **Neocore**. У этих людей стабильно выходят некрасивые, неудобные, но по-своему очаровательные клоны **Total War**. С одной оговоркой: они тесные.

Авторы успешно обратили очевидные недостатки производства (мало денег, мало людей) в плюсы — их игры довольно точно моделируют отдельные локальные конфликты, а не все мировые войны разом. **Medieval**, **Rome** или **Empire** такого позволить себе не могли по объективным причинам. Эти игры были про все на свете.

В Neocore много чего придумали самостоятельно в том, что касается RPG-системы и глобальной карты, но при этом, конечно, оглядывались на первую часть Shogun. Соответственно, и жила студия только за счет того, что **Creative Assembly** все десятилетие проболели острым гигантизмом.

Так вот. То, что **Shogun 2** — крутая игра, и так понятно, мы поиграли в бета-версию и сами все проверили. Сейчас, пользуясь случаем, мы просто хотим обратиться к Neocore. Друзья, вам хана.

Филадельфия-маки

По поводу каждой новой части Total War принято сообщать, что там новый уровень битв, новые масштабы, новая глубина проработки, да и вообще все теперь лучше. Но если отбросить этот привычный журналистский пафос, то нельзя не признать: это уже много лет более и менее те же самые игры, где все помножили на два (местами — на пять или десять). А Shogun 2 — это, как и первая часть, точечная, проработанная история, в которой вы участвуете лично. И это действительно меняет все — несмотря на то, что в кадре те же карта, города и генералы.

Чтобы вы понимали разницу. Empire — это целый библиотечный отсек эпохи XVIII-XIX веков. Много книг, горы текста, сухие справки, таблицы, дневники, полотна баталистов и маринистов, вырезки из газет, политические карикатуры, издания того времени — все свалено в кучу.

Ровно год назад, в итогах-2009, мы писали, что Total War разросся до таких масштабов, что может играть сам в себя. И это еще мягко сказано. Когда вы в Empire нажимали на кнопку «Пропустить ход», миллиарды нулей и единичек словно улетали в параллельную реальность, где игра жила без всякого вашего участия. Кто-то на кого-то напал, кто-то захватил город, а вот еще и пираты, а там восстание, а у короля сын родился… К тому моменту, когда вы действительно начинали чувствовать свое непосредственное отношение к тому, что происходило на мониторе, от мушкетов и треуголок уже начинало мутить.

Shogun 2 в таком случае — это средних размеров приключенческая книжка с яркими картинками, историческими сносками и подробными, но живыми описаниями каждого сюжетного хода. Не так масштабно, но зато написано для нас, а не для группы профессоров исторического университета. С такой хочется завалиться в гамак на уик-энд.

Китай-город

Разумеется, первой на все сдвиги идеологического характера откликнулась глобальная карта. По размерам она вроде бы практически не уступает предыдущим играм серии, но на деле разница велика — по сути, это ведь тесная Япония, и проработан здесь каждый уголок, каждый изгиб островов. Это, в свою очередь, влияет на RTS-сражения: вы точно знаете все типы местностей и ландшафта, большинство карт — ручная работа.

Базовые правила в макроменеджменте на первый взгляд тоже не изменились. Есть города, которые нужно захватывать, есть генералы, которые перемещаются по карте, есть юниты, которые закупаются в городах. Но, во-первых, изменились масштабы, а значит, и роль каждой отдельно взятой провинции возросла (теперь дополнительные поселения и базы для ресурсов — это действительно важно). Во-вторых, трансформировались значение и вообще взаимоотношения между юнитами. Полководцев мало, каждый из них на вес золота. Они обросли гораздо большим количеством RPG-элементов: например, усложнилась система морали (каждый настоящий самурай всегда находится на волоске от того, чтобы вспороть себе живот), отдельно прокачиваются таланты в области ведения войны, снабжения и управления городами. Более того, теперь за делами клана можно наблюдать из специального окна, на кото-

Глобальная карта в Shogun 2 избавлена от тумана войны. Вместо него неизведанные земли представлены двухмерным рисунком, который вырастает в трехмерный прямо на ваших глазах.

Оценить влияние погоды на геймплей пока, увы, не удалось.

Авторы уже заявляли, что если у юнита сменной шлем, то он, должно быть, важная шишка, но про тряпки на голове нам пока ничего не известно.

ром четко видно, кто есть кто, с кем в каких связях состоит и чем занимается. Там же можно назначить четырех министров: по военному делу, поддержке, строительству и финансам.

А все коммуникации, как и раньше, обеспечивают агенты, но с ними теперь тоже все непросто. За убийства отвечают гейши и ниндзя, но использовать их нужно мудро, следуя всем правилам новой ролевой системы. Как убить полководца — в лагере или на поле боя, в крепости или городе, с охраной или без… нюансов десятки, и за успешно выполненную миссию вашего ассасина наградят очками опыта, которые можно потратить на прокачку определенных умений. Каждая попытка заколоть вражеского самурая сопровождается контекстным видеороликом, которых тут за сотню.

Прочие агенты — священники и тайные полицейские — не убивают вражеских генералов, а переманивают их на вашу сторону. Монахи оппонента, в свою очередь, могут отговорить своих подопечных от такого бесчестного поступка. Честь, мораль и уважение — ключевые аспекты Shogun 2. Тут даже есть специальный параметр, по которому можно определить, насколько к вам благосклонны не только прочие фракции, но и ваши собственные генералы.

Наконец, последнее важное изменение в макростратегии — развитие городов и апгрейды. Для созревания экономики и социума больше не нужны никакие академии или специальные здания (это в Total War всегда раздражало), строить и улучшать можно что угодно, лишь бы средства позволяли. А все, что касается городского менеджмента, удобно делится на две ветки: мирную и военную.

Суши-Весла

Но ближе всего в бета-версии удалось познакомиться с битвами. Несмотря на то, что теперь одна армия может состоять из 50 тысяч юнитов (рекорд в серии), сражения в основном компактные, вы быстро сориентируетесь, какие отряды для чего нужны и что вообще происходит. Хотя происходит все примерно по тому же сценарию, что и раньше (если быть точным, до Empire, когда все испортило огнестрельное оружие): лучники дают залп и отступают, кавалерия наносит первый удар и отбегает, чтобы еще раз разогнаться, а дальше в ход идут мечники и копейщики. Выигрывает либо тот, у кого войско больше, либо тот, кто эффективнее использует все ту же связку «лучники-кавалерия», пока остальные пихаются в центре поля. Но это только в пределах тестового боя, который предлагает превью-версия, вообще же в Shogun 2 появятся юниты-вете-

Если во время знакомства со статьей вы подумали, «а где же скриншот во-о-от с такой толпой воинов», то не волнуйтесь. Вот он.

Морские сражения Shogun 2 будто бы снимали в кинопавильонах.

Этот кадр подробно объясняет, чем стратегия про Японию лучше стратегии про Европу.

раны и прокачка отрядов — это, конечно, внесет свои нюансы.

И хоть обычные столкновения стенка на стенку так и остались малоуправляемым балаганом, то вот штурмы крепостей — это на самом деле что-то новое. Замки в Shogun 2 большие, с многоуровневыми подступами и крутыми подъемами, для победы действительно приходится напрячься. По умолчанию крепость каждой провинции маленькая, но с ростом города она тоже совершенствуется — обрастает башнями, стенами и этажами. В среднем на взятие укрепления у нападающих уходит в 3-4 раза больше юнитов, чем у обороняющей стороны: сперва нужно разобраться с пехотой у входа (под градом стрел), потом — с охраной на каждой платформе (лучники при этом, конечно, продолжают обстрел), а потом, полудохлыми отрядами, добивать кавалерию, которая охраняет феодала.

Главное, что в сражениях действительно хочется разбираться, они достаточно интересные и понятные, чтобы не было желания их промотать. В последний раз такое было в Rome.

Морские баталии тоже сильно изменились. Корабли японцев — это не гигантские европейские каравеллы (подробнее см. врезку), а реки и прибрежные воды — не океанские просторы, поэтому таких столкновений, когда тридцать судов поливают ядрами другие тридцать судов, тут нет. Нужно ловко маневрировать между островками и водным мусором, точно обозначая путь корабля (по методу построения ломаной линии) и вылавливая посудины врага по одной. Теперь это больше юркая тактика, чем масштабная стратегия. Но это же, пожалуй, можно сказать о Shogun 2 в целом.

■■■

Не так давно Creative Assembly признались, что и сами не знают, какой дорогой вести Total War. Внутри студии постоянно ведутся споры (вплоть до «Fantasy: Total War»). Мы бы посоветовали им развивать именно тот подход, который проповедует Shogun, — детально прорабатывать каждую нацию. А уже потом, лет через десять, столкнуть их в одной большой игре, за пошлый гигантизм которой уже не будет стыдно.

Вопрос только в том, много ли в истории человечества наберется таких же очаровательных государств, как средневековая Япония. ■

Будем ждать?

Total War уже который год подряд становится главным поводом гордиться тем, что у тебя дома стоит игровой компьютер, но на этот раз вовсе не потому, что игра огромная. А потому что действительно хорошая.

Процент готовности: 80%

Зовут нас тропинки, и ветер нас гонит

Армия и флот средневековой Японии

В XVI веке в Японии воевали по большей части асигару, простые пехотинцы, подчинявшиеся самураям (землевладельцам и благородным воинам). Вооружали их пиками и луками. 29 июня 1575 года произошла знаковая битва в истории позднего Средневековья, сражение при Нагасино. Конкурирующие кланы, Ода и Токугава, использовали аркебузы, длинные ружья, стрелявшие каменными пулями. Несмотря на то, что сами аркебузы были изобретены за пятьдесят лет до этого, именно после Нагасино ими стали массово вооружать своих асигару все феодалы. Эта битва будет присутствовать и в самом Shogun 2, но только для тех, кто купит ограниченное или коллекционное издание (или Grand Master Edition, включающее также шахматы с юнитами из игры, но в России такое едва ли удастся достать).

А основу японского флота во времена сегунов составляли парусные джонки, бамбуковые лодки со сворачивающимися парусами. Неизвестно, когда именно были изобретены джонки, но они использовались в Китае и Японии (а потом и всей Азии) еще с древних времен: предполагают, что флот у японцев появился даже раньше, чем у египтян. Джонки совершенствовались, наращивали паруса и мачты — и в средние века были гораздо сильнее и маневреннее флота европейцев. Стандартное вооружение джонки состояло из десяти металлических пушек (но уже на более поздних этапах, в Shogun 2 пушек нет), хотя в то время все, что плавает по воде, японцами использовалось в первую очередь в транспортных целях.

Асигару с пиками на тренировке.

Классическая джонка.

Доспехи самураев в Санкт-Петербургской кунсткамере.

Дело тонкое

Некоторые аспекты культуры и политики средневековой Японии, которые нашли или могут найти свое отражение в Shogun 2

Прости меня, мама

В Shogun 2 будут самоубийства обреченных на поражение военачальников. Но это не харакири, как принято считать. Ритуальный уход из жизни называется сеппуку, в ходе которого самурай, строго соблюдая правила церемонии, протыкает ритуальным кинжалом кусунгобу свою брюшную полость, предварительно написав прощальный стих (чаще всего трехстишье, хоку). Иногда слуга самурая отрубает уже мертвому хозяину голову. «Сеппуку» дословно переводится как «порезанный живот», а «харакири», несмотря на схожий перевод, — вульгарное слово, грязное, грубое самоубийство, недостойное настоящего воина.

Из грязи в князи

В предыдущих частях Total War было два пути, по которым вы могли заполучить начальников в свою армию. Первый — династийный: у ваших генералов были семьи, и рожденные мальчики по достижении восемнадцати лет становились командирами армии. Второй — когда ваши отряды сражались под руководством капитана, и его повышают за боевые успехи. Как дела обстоят в Shogun 2, неизвестно, но тут, в отличие от Европы, против сложившегося принципа работает несколько факторов. С одной стороны, самураи — это не просто воины или феодалы, это социальная прослойка, и не факт, что отличившийся капитан может в нее попасть. С другой — в истории Японии не раз случалось так, что людей за собой вел простой крестьянин. Так, Тойотоми Хидэеси, великий объединитель Японии, родился в нищей семье в маленькой провинции Овари.

Заложники

В Японии, что сейчас, что пятьсот лет назад, предусмотрен целый свод негласных правил поведения, общения, быта, ведения переговоров и т.д. Помимо, например, известных обычаев кланяться вместо рукопожатий и максимально сдерживать свои эмоции (не касается дружелюбной улыбки), есть и правила, сформированные уже в современной Японии. Скажем, здесь не принято давать чаевые ни в каком виде — это сочтут за оскорбление.

Некоторые обычаи и жесты все же утратили свою актуальность. Одно из важнейших дипломатических правил средневековой Японии — когда вы заключаете с кем-то союз, то должны передать члена своей семьи второй стороне в качестве гаранта мира. Если вы нарушите пакт и нападете на новоиспеченного союзника, вашего родственника казнят. Авторы Shogun 2 подтвердили, что в игре такая дипломатическая опция предусмотрена.

Пути развития

Ни одна серия Total War еще не обходилась без дополнений (события которых, как правило, развиваются после исторического периода оригинальной кампании). В 1603 году в Японии (как раз там, где заканчивается игра) было установлено феодальное правительство (сегунат) клана Токугава. Клан правил объединенным государством вплоть до 1868 года, то есть 265 лет. Междоусобицы в это время практически сошли на нет — вплоть до образования в XIX веке крепкой оппозиции.

Очевидно, оригинальный Shogun 2 этот исторический факт не коснется, а вот для аддона тема прекрасная.

RAZER™

Naga™

MMOG Laser Gaming Mouse

89
11/2009
GameStar
Naga

Test: 11/2009
WERTUNG: 1,86
Razer
Naga
Hardware

10/2009
GUT 1,7

★★★★★★ GAMES
WERTUNG
sehr gut

«Эта мышь многократно превосходит любые MMO или мультифункциональные устройства, сделанные любым другим производителем, когда-либо...» **Miyari, WOWHead**

Стань Имба

www.getimba.com

спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru

MediaMarkt www.mediamarkt.ru

ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru

powered by 3.5G Laser Sensor
5600 dpi

for gamers. by gamers.™

ru.razerzone.com

реклама

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

Жанр
Экшен
Издатель
Sony
Разработчик
Guerilla Games
Похожесть
Серия Killzone
Серия Call of Duty
Серия Battlefield
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PS3
Сайт игры
killzone.com
Дата выхода
Февраль 2011 года

Илья Янович

KILLZONE 3

Продюсер проекта рассказывает о главном шутере для PS3

Существование серии видеоигр **Killzone** строго подчинено актуальным интересам компании **Sony**. Впервые японцы обратились к голландцам **Guerilla Games** в 2004 году, когда им очень захотелось придумать что-нибудь в ответ на **Halo**. Второй раз — в 2006-м, когда срочно нужен был какой-нибудь эксклюзив для PSP (**Killzone: Liberation**), а в 2009-м — когда снова потребовался шутер от первого лица для PS3.

Это, впрочем, совсем не значит, что **Killzone 2** — плохая игра. Там самый мощный на сегодняшний день консольный движок, крепкий мультиплеер, а когда какое-нибудь здание ломается на куски (увы, строго по скриптам), хочется забыть обо всем. Но со своей основной задачей — стать таким FPS, который бы продавал консоль, — игра не справилась. PlayStation сегодня ассоциируется с **Gran Turismo**, **Uncharted**, **God of War** и **Heavy Rain**, но никак не с парой сияющих глаз. Во многом потому, что Killzone безлика, как тот самый противогаз хелгаста: корабли, роботы, красные окуляры, напарники в броне, и все это в таких темных декорациях, что ни один уровень не припомнишь. Плюс, конечно, Guerilla даже от щедрого финансирования не стали вдруг делать изобретательные игры.

Но сегодня, когда Halo отошел в руки сторонним (и, очевидно, куда как менее талантливым, чем **Bungie**) людям, а технические возможности Xbox 360, кажется, исчерпаны, у Killzone

На сегодняшний день существует ровно два вида скриншотов для Killzone 3: белый…

…и желтый.

В первой части все враги были практически одинаковые, а теперь разработчики готовят разные модели.

появился осязаемый шанс пошатнуть баланс.

Агрессивные колонисты

В три предыдущие Killzone-игры уместилось на редкость немного событий. В будущем, когда земляне колонизируют множество далеких планет, они так и не встретят пришельцев. То есть угрозы ждать будто бы и неоткуда. Но свежезаселенной колонии Хелган не повезло: ее жители попали под космическое облучение. Немногие выжившие, превратившись, судя по всему, в мутантов (впрочем, без видимых биологических изменений), решили отомстить метрополии-Земле, бросившей их на опасную и неисследованную территорию. Сперва они обзавелись крикливым лидером, затем высадились на ближайшей колонизированной планете, Векте. Killzone и Killzone: Liberation плавно протекли без сколько-нибудь значимых сюжетных поворотов: армия людей теснила армию хелгастов.

В Killzone 2 люди наконец высаживаются на Хелган: Томас Севченко (житель Векты с украинскими, по всей видимости, корнями) и его напарники всю игру мужественно *превознемогают*, а в конце добираются до двух ключевых злодеев — Радека (командующего армией хелгастов) и Висари (диктатора). На этом, без лишних пояснений, игра заканчивается.

Как обещается, **Killzone 3** станет первой игрой в серии, где будет нормальный сценарий и хоть какие-то диалоги, помимо «ВРАГ НА ШЕСТЬ ЧАСОВ, @#$!!!». Для этого студия наняла человека со стороны, и его задачей также будет привнести что-то новое в старый сюжет. Так, например, побольше расскажут о мутациях жителей Хелгана и о том, как изменилась их культура после космического облучения.

Графика безупречна, она чуть отстает от знаменитого ролика 2005 года. Правда, в этом «чуть» как раз и заключен предел возможностей PS3 и вообще всех современных игр.

Герои в третьей части те же — Севченко и его напарник Рико, но обстоятельства изменились: игра стартует ровно там, где закончи-

Глазами умными в глаза мне посмотри

Какой взгляд... Хелгасты стреляют глазами порой куда лучше, чем из оружия.
Ниже представлены еще семь персонажей с не менее убийственным взором. Сможете узнать их всех?

Физика трупов — по-прежнему главный козырь в активе Killzone 3. Настолько достоверно изображать мешки с навозом мертвые не умеют ни в одной другой игре.

Этим роботом, конечно, дадут порулить.

лась предыдущая часть, и нового лидера на Хелгане еще нет. Задача — вернуться к своим и не попасть под перекрестный огонь грызущихся друг с другом фракций хелгастов.

«Вы можете рассказать читателям, что мы обновили нашу Killzone-палитру!» — с ходу сообщают нам авторы. В Killzone 3 есть как минимум снежный (белоснежный!) эпизод, который, кстати, представлен и отдельной мультиплеерной картой. Но совершенно точно будут и другие уровни при свете дня. «Хелган — это, конечно, страшное, жуткое место, но там есть много всего и помимо опустошенных городов. В этот раз герой посетит разные территории, каждая — со своей уникальной атмосферой». Очевидно, по этой причине игра даже на скриншотах и в роликах выглядит симпатичнее, чем Killzone 2, хотя движок, модели и эффекты вокруг будто бы те же: авторы наконец созрели до того, что нарисовать что-то помимо бетонных катакомб.

Полет валькирий

Серьезных изменений в механике ждать не стоит. Killzone 3 — четко выверенный триквел, сделанный на частично готовом материале (половина оружия, например, старая). Но механика у Killzone и так крепкая. Например, прекрасная система укрытий от первого лица: преграды не разбросаны картинно на пути от точки А к точке В, а валяются где попало, и ощущение того, что всю игру надо пробежать от камня к камню, не возникает. Сам герой при этом намертво к объектам не липнет. «Теперь наши локации стали еще более просторными, там будет место и для размеренных дуэлей, и для истери-

Десантные «кабриолеты» землян — это самое неудобное и не приспособленное к войне транспортное средство во вселенной. Обычно весь личный состав гибнет во время посадки — от удара о землю.

«Экзоскелеты, невидимые снайперы, электрическое оружие — в шутере про современность такого не увидишь!»

ческой пальбы вслепую. Вам придется подбираться к противникам вплотную, чтобы прикончить их одним убийственным приемом».

Баллистика и анимация тоже на уровне: Севченко с таким напряжением таскает оружие, что, кажется, сейчас у него развяжется пупок, а в паху вылезет грыжа: пушки реагируют на повороты камеры, спуск курка — с реалистичным лагом, а врагов можно убить одним метким попаданием в голову.

Но проблема KZ2 заключалась в том, что применения всему этому не нашлось. Уровни были тесными, враги — одинаковыми, а интересных ситуаций откровенно не хватало. Теперь, наконец, к нам спешит целый выводок разных противников: от летающих валькирий до массивных двуногих роботов. А на вопрос, не лучше ли было сделать обычных боссов, разработчики ответили так: «У нас реалистичная игра. По-вашему, босс должен быть таким десятиметровым хелгастом с миниганом? Мы просто стравливаем игроков с самыми разным видами противников — некоторых можете считать боссами».

В целом же авторы доводят серию до ума точечными изменениями. Уровни станут больше, AI научат пользоваться этим пространством. Появятся джетпаки (перед использованием желательно все-таки вытащить из него валькирию) — они, конечно, были в **Halo Reach**, но примелькаться не успели. Причем выглядят они не как привычные ранцы с нитроускорителями, а как большие агрегаты с крыльями — когда на таких летают враги, становится страшно. Станет больше транспорта и тир-эпизодов, когда вы садитесь за какую-нибудь турель. Также усложнится система ближнего боя: Севченко теперь всаживает нож в глазницы, ломает шеи и припечатывает врагов к стене.

Хотя пространства для масштабных перестрелок предостаточно, создатели игры, кажется, не могут справиться с искушением занять столь притягательную нишу «Call of Duty в космосе». Вот что по этому поводу они сами сказали нам: «Call of Duty — крутая игра, но крутых игр много. Есть ведь не только шутеры вроде **Battlefield** или **Medal of Honor**, но и, например, **God of War**, **Uncharted** и **Red Dead Redemption**. Все эти игры вдохновляют нас по-своему. Но научно-фантастический шутер предполагает полную творческую свободу. Экзоскелеты, невидимые снайперы, электрическое оружие — в шутере про современность такого не увидишь!»

I like to Move it

Помимо всего того, что относится к обычной шутерной гонке, в задачи Killzone 3 входит демонстрация еще двух важных для Sony технологий. Первая — управление с Move. «Отличие от шутеров с Nintendo Wii, конечно, заключается в технологии. Мы смотрели на другие кинетические контроллеры, но Move — особенный. Высокая точность вкупе с гироскопом позволят, например, управлять перезарядкой или ближним боем при помощи жестов. Все так интуитивно, что, надеемся, понравится не только казуальной аудитории, но и хардкорным PC-игрокам».

Вторая технология — 3D: за вылетающие на вас гильзы придется расплачиваться разрешением 576p, но запас мощности PS3, как считают разработчики, не исчерпан. «Жизнь у приставки долгая, и мы еще много сможем из нее выжать, как это когда-то было с PS2. Мы не считаем, что PS3 в ближайшее время уйдет на покой».

■■■

Вторая Killzone попала в типичную ловушку всех игр, совершивших технический прорыв. Сконцентрировавшись на графике, разработчики растеряли все остальное. Тем приятнее видеть, что в этот раз они, кажется, про графику просто забыли. Красные глаза хелгастов по-прежнему выразительно горят в серой мгле мрачной планеты — осталось лишь сделать так, чтобы их было интересно гасить. Разработчики, кажется, это поняли. ■

Будем ждать?

Продолжение масштабного боевика для PS3 — по-прежнему с непревзойденной графикой, глазастыми врагами, поддержкой 3D и Move.

Процент готовности: 90%

Кирилл Волошин

Жанр
Ролевая игра

Издатель
Electronic Arts

Разработчик
BioWare

Похожесть
Серия Mass Effect
Серия Neverwinter Nights

Мультиплеер
Отсутствует

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
dragonage.bioware.com

Дата выхода
8 марта 2011

DRAGON AGE II

Эпоха перемен. Интервью с продюсером игры

Dragon Age — достойный наследник партийных RPG старой школы. **BioWare** сохранила верность традициям: ортодоксальная система диалогов, неозвученный главный герой, размеренные бои... Все это как-то не сочетается с тем, как сама же BioWare перекроила жанр в **Mass Effect**. В **Dragon Age 2** канадские разработчики, наконец, устроят нам небольшую фэнтезийную встряску.

Бей первым, Хоук!

Вот лишь пара примеров — в диалогах теперь можно даже не вчитываться в текст, а выбирать настрой ответов по схематичным иконкам, сражения станут более динамичными... Но не спешите бежать за топором и спичками: как выяснилось в ходе нашего интервью, сильно проще сиквел от этого не станет, а кое в чем Dragon Age 2 даже увеличит градус хардкорности.

Но сначала о сражениях. Они в Dragon Age 2 действительно стали свирепее и ярче. Персонажи теперь готовы сразу реагировать на ваши приказы: не долго готовить стрелы и зачитывать заклинания, а в ту же секунду стрелять и жарить огнем. Воины же, по словам продюсера проекта, смогут сразу, без дополнительных условий и подготовки наносить дуговые удары по нескольким противникам.

Все это, конечно, отразится и на ролевой системе. Исчезнут как минимум навыки и параметры, связанные с подготовкой заклинаний и защитой от их прерывания. Появится возможность, как в слэшере, прокачивать уже имеющиеся боевые умения и приемы вместо того, чтобы открывать новые ветки.

И все же авторы подчеркивают: ни о выведении тактики из игры, ни о принципиальных изменениях в управлении речь не идет. «Dragon Age 2 — это RPG, а не слэшер. И если вы играли в Origins, на консолях или PC, то сразу поймете, как играть в сиквел: система управления очень похожа».

В этом мы убедились, лично проверив боевую систему сиквела. Ощущения от игрового мира и управления персонажами, анимация движений — все то же. Изменилось одно: в Dragon Age 2 проще вступить в драку, а бои здесь более стремительные. Одно неверное слово в диалоге — и вот уже метательный нож, описав дугу в воздухе, вонзается в грудь противнику. В сражении наш герой пользовался особенно подлым приемом — то и дело запрыгивал врагам за спины и безнаказанно резал противников.

BioWare обещают: новая боевая система только поначалу может показаться проще, чем в Origins. По мере прохождения мы просто вынуждены будем не только сражаться, как спартанец, но и думать, как генерал. Благо тактическая камера и паузa никуда не денутся: на компью-

DLC для второй части уже обещают делать более масштабными.

Картинка в компьютерной версии, по признанию авторов, будет более четкая и симпатичная, чем в консольных.

Новый визуальный стиль должен заставить игрока почувствовать ужасы происходящего вокруг.

Авторы делают особый упор на новую акробатику. «Мы хотим, чтобы команда выполняла приказы игрока быстрее, эффективнее, а главное — элегантнее».

терах этому аспекту уделят особое внимание — да, PC-версия на этот раз будет заметно отличаться от консольных.

Таможня дает добро

Но если в том, что касается мордобоя и диалогов, игра, как ни крути, следует принципу «проще — значит лучше», то сюжет, моральный выбор и отношения с сопартийцами, наоборот, усложнятся.

События второй части переносят нас в регион Вольная Марка, к северу от Ферелдена. Негласная столица этих земель — порт Киркволл. Этот город — идеальная локация для ролевой игры, настоящее испытание для тех, кто хочет отыграть по-настоящему положительного персонажа. Дело в том, что Киркволл очень удачно расположен на утесах, рядом с самым узким проходом Бодрствующего моря. На одном его краю находится маяк, на другом — огромная бронзовая статуя, и между ними можно натянуть массивную цепь, чтобы перекрыть всякое судоходство.

Как вы понимаете, это очень эффективный рычаг воздействия, позволяющий правителям города собирать дань за проход. Как следствие, в Киркволле постоянно идет жестокая борьба за власть, здесь все время кого-то убивают, свергают и подкупают, а городская политика лучше всего описывается словом «проституция».

Во времена очередного Мора, вокруг которого были закручены события **Dragon Age: Origins**, именно сюда, в Вольную Марку, стекались толпы беженцев из Ферелдена. Среди них был и наш новый герой Хоук со своей сестрой, беглой волшебницей Бетани.

О подноготной нового протеже по-прежнему известно крайне мало — по сути, лишь то, что за десять лет он умудрился стать героем Киркволла. Как вы уже, должно быть, знаете, авторы использовали необычный сценарный ход: сюжет игры представляет собой рассказ о том, как Хоук дошел до жизни такой. Как выяснилось, рассказывают двое: дварф Варрик, сражавшийся бок о бок с нашим героем, и некая грозная инквизиторша Кассандра. Точнее, Кассандра допрашивает Варрика, пытаясь узнать, как мир оказался на пороге новой войны. В ходе такого допроса рождается история Dragon Age 2.

Постельные принадлежности

Но самые интересные новшества ждут нас в отношениях с напарниками. Пока информация озвучена лишь о четырех из них (одновременно можно взять с собой троих). Помимо самого Варрика и сестры Хоука, это воровка Изабелла, которая мимоходом встречалась нам еще в первой части, и девушка-воин Эвелин.

Так вот, теперь каждый из них параллельно с вашими приключениями будет устраивать собственную жизнь. Так, бой-баба Эвелин сможет стать членом городской охраны Киркволла, и это прямо отразится на игровом процессе. «По ходу игры сопартийцы увеличивают собственную известность, влияние в городе. Поэтому иногда вы сможете передать им слово в диалоге и положиться на них, чтобы решить проблему. Например, если в партии находится Эвелин, то она, как городской охранник, может дать вам доступ к некоторым локациям, куда без нее пришлось бы пробиваться с боем».

Во-вторых, появилась система так называемой конкуренции. Теперь мы сможем не просто пререкаться с напарниками, но и последовательно конфликтовать с ними по принципиальным вопросам. Обычно такие стычки заканчиваются двумя вариантами: могилой или… постелью. То есть несговорчивого сопартийца можно попросту соблазнить. К слову, у одной из наших спутниц, Изабеллы, уже был подобный опыт. Ее мужа, капитана корабля «Зов сирены», убил известный по первой части ассасин Зевран… а после с убийцей мужа у Изабеллы случилась интрижка. Как поведет себя такая женщина в составе банды — зависит во многом и от вас.

Вместо подарков и местечковых умасливаний разработчики оставляют лишь самые радикальные, жизненные средства «семейных» разборок — в конечном счете именно это, а не обилие крови делает Dragon Age 2 по-настоящему взрослой игрой.

■■■

Конечно, BioWare в какой-то мере следует модным трендам. Компания не может жить в вакууме, игнорируя общие тенденции развития жанра. Но, в конце концов, хардкорная ролевая игра — это ведь не только и не столько цифры, точечная прокачка и тактические битвы. Главное — возможность отыгрывать роль, выбирая свой путь, принимая решения и ощущая их последствия. А с этим у Dragon Age 2 проблем, судя по всему, нет вовсе. ■

Будем ждать?

Скрещивая Dragon Age 2 с Mass Effect и консольными слэшерами, BioWare героически ищет ранее невозможное: золотую середину между ярким экшеном и вдумчивой партийной RPG.

Процент готовности: 80%

Перенеся сохранения из первой части, мы сможем ощутить последствия своих решений, принятых в Origins. Обещаны и встречи со старыми знакомыми.

Ну чем не Mass Effect с гномами и эльфами? Это, к слову, персональный арбалет Варрика по имени Бьянка.

«PLANESCAPE CATACLYSM». ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ БЕТА-ТЕСТА НОВОЙ MMORPG

Жанр
MMORPG
Издатель/ разработчик
Trion World Network
Похожесть
Warhammer Online
EverQuest 2
World of Warcraft
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Дата выхода
Март 2011 года

Олег Чебенеев

Trion World в жанре MMORPG — темная лошадка. В компании работают ветераны индустрии, приложившие руку к **Warhammer Online**, **EverQuest 2**, **Vanguard** и **Aion**, но **RIFT: Planes of Telara** — ее первый крупный проект. И разработчики сразу дали понять, что делают не проходную гриндилку, а игру AAA-класса. С бюджетом 100 млн долларов. В последних промороликах даже прозвучало слово «некстген». Только вот обещаниями разработчиков сыт не будешь, поэтому едва мы узнали о начале бета-тестирования — сразу записались в ряды добровольцев и отправились покорять далекий мир Телары.

Защитники Телары

Первое, что бросается в глаза после запуска игры, — разительное сходство с Warhammer Online. Разработчики использовали тот же движок, но в отличие от «Вахи» мир был создан с нуля. На Теларе идет постоянная борьба за выживание (тут отлично подходит фраза темнокожего героя кинофильма «Тринадцатый район»: «Сынок, здесь не Монако, а Багдад»). С одной стороны козни строят злые боги, именующие себя Кровавой Бурей, с другой — главный злодей игры Регулос, которому не терпится уничтожить все живое. Казалось бы, смертным следует объединиться и вместе победить угрозу, но они даже между собой не могут договориться. Так что кругом одна война и ничего, кроме войны.

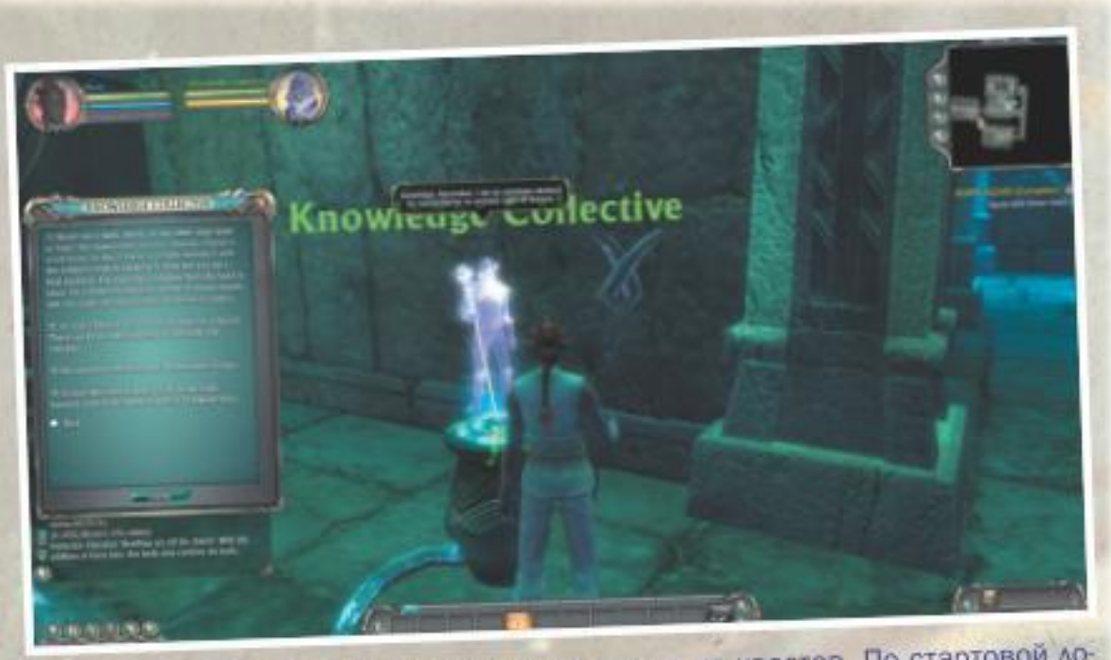
Как и полагается, первым делом нам дают выбрать сторону в этом конфликте. The Guardians (защитники) — религиозные избранники богов, которые пытаются исправить ошибки предков. The Defiants (непокорные) — техногики, которые не ждут божественного вмешательства и пытаются самостоятельно спасти мир. На каждую сторону приходится по три расы, но если не считать тривиальных расовых бонусов и внешнего вида, то принципиальных различий между ними нет.

Первый встречный NPC с ходу объясняет ситуацию: вы избранный, вас воскресили для борьбы со злом, судьба Телары теперь в ваших руках. Нелегкая ноша, но, как у любого избранного во вселенной игры, у вас есть способность вбирать в себя души погибших воинов, получая их способности. Так с первых шагов мы знакомимся с Soul System, о которой прозвучало немало громких слов в ранних интервью.

Defiants настолько развиты в техническом плане, что даже построили машину времени! Ей придется воспользоваться, чтобы отправиться в прошлое и предотвратить катаклизм.

Регулос — главный злодей Телары, познакомиться с ним лично можно практически в самом начале игры. На картинке он справа, а не слева, не перепутайте!

Боевая система RIFT сейчас — одно из ее самых слабых мест. Из-за длительной задержки между использованием умений схватки выглядят медленно и топорно. Но учитывая, сколько критики в сторону боевки публиковалось на бета-форуме, к релизу разработчики просто обязаны что-то сделать.



Частички предыстории можно узнать не только из квестов. По стартовой локации Difants разбросаны голограммы чокнутого профессора, который всегда готов поведать занятные факты о Теларе.

Мертвые души

Как обычно происходит прокачка в MMORPG? Вы выбираете класс и дальше, по мере роста, получаете новые умения. В RIFT классов нет, есть только архетипы (воин, разбойник, священник и маг) и души — подобие талантов из World of Warcraft. Тонкость в том, что можно одновременно использовать до трех душ, скрещивая их в самых невообразимых комбинациях. Вариантов сотни, но далеко не все души уживаются друг с другом. Например, Warden наносит урон заклинаниями, а большинство талантов шамана усиливают атаки ближнего боя. Смешайте эти души — и получится ни рыба ни мясо. А вот если скрестить шамана с инквизитором, то выйдет отличный боец с полезными умениями в каждой ветке.

Как и с талантами WoW, на каждом уровне игрокам дают очки, которые можно тратить на понравившиеся умения. Но разработчики расширили систему за счет «корневых умений» — они открываются автоматически по мере вложения очков. Если умение обозначено цифрой 10, именно столько очков нужно вложить в ветку души, чтобы навык заработал.

При таком многообразии билдов вывести идеальный баланс будет непростой задачей. В текущей стадии беты священники тотально доминируют над всеми, так как не только прекрасно обороняются и быстро лечатся, но и урон наносят не хуже разбойников с магами. Игроки шутят, что клирики — как рейдовые боссы, чтобы их убить, нужно собрать группу из нескольких человек. Но если ситуация к релизу не изменится, то будет уже не до шуток. Никто просто не захочет играть никем другим.

Разломанный мир

Хотя разработчики не перестают говорить об оригинальности RIFT, игра с первых минут оставляет впечатление стандартной MMORPG. Особенно это касается квестов. В **Star Wars: The Old Republic** нас ждет возможность выбора и полная озвучка, в **Guild Wars 2** место квестовых NPC займут интерактивные события. Даже в **World of Warcraft: Cataclysm** разработчики шагнули далеко вперед, разбавив квесты фазингом, многочисленными кат-сценами и креативной игровой механикой. RIFT со своими шаблонными заданиями «убей-собери» застряла в середине 90-х. После просмотра вступительного ролика и прочтения предыстории мы надеялись, что квесты будут рассказывать интересные истории, помогут прочувствовать нелегкую судьбу Телары. Но к двадцатому уровню начинаешь понимать — они здесь лишь для того, чтобы игрок быстрее добрался до верхней планки. Маршрут, по которому ведут персонажа, прямой как рельсы, что сводит на нет исследование мира. Только одно скрашивает скучную прокачку — титульные разломы (rifts).

Как говорится в легенде, защитная оболочка Телары дала брешь, и по всему миру стали открываться порталы из других измерений. Процесс образования разломов очень зрелищный и меняет ландшафт на глазах. Если это рифт смерти, из неба вырастают черные щупальца, земля покрывается темной биомассой, по которой начинают бродить духи и скелеты. Разлом огня сопровождается яркими вспышками, столбами пламени и огненными элементалями. Есть еще четыре разновидности: жизни, земли, воздуха и воды. Где именно появится следующий разлом, какого он будет типа и что за твари оттуда вылезут, заранее неизвестно. Но одно точно — эти порталы опасны. И если их вовремя не прикрыть — они могут поглотить целые города, уничтожить квестовых NPC и даже запустить масштабное вторжение монстров из других измерений.

Раскрывшиеся рифты привлекают игроков со всей округи: вместе с монстрами и щупальцами из них сыплется и опыт, а в случае успешного закрытия есть шанс получить полезную вещицу. Для участия в ивенте даже не обязательно вступать в группу — просто прибегаете и начинаете уничтожать мобов, игра подсчитывает ваш вклад в общее дело и в конце выдает соответствующую награду. Все это один в один напоминает публичные квесты из Warhammer Online, даже стадии с финальным боссом никуда не делись. Тем не менее рифты создают ощущение, что мир вокруг меняется.

Разработчики скармливают стадии бета-теста маленькими порциями, поэтому мы пока не успели опробовать подземелья и PvP. По слухам, и то и другое вполне на уровне. Если к релизу Trion Worlds успеет добавить дюжину ярких подземелий и рейдов максимального уровня, улучшить боевую систему, игре можно будет простить и скучную прокачку, и вторичность во всем. Получится у них или нет — мы обязательно расскажем.

■■■

Каждый разработчик пытается вывести свой рецепт успеха. Девиз Trion Worlds: «Повторение — мать учения». Если у вас за плечами большой опыт онлайна, в RIFT вы не найдете ничего нового. Но если в плане новизны и вау-фактора у игры явный недобор, то задачу собрать в кучу все, что есть в популярных MMORPG, создатели выполнили на отлично. Даже про систему достижений и коллекции не забыли. Появись игра несколькими годами ранее, она бы наверняка привлекла к себе много внимания. Но в 2011-м выйдет столько громких хитов, что RIFT рискует просто затеряться на их фоне. ■

Эти страшные щупальца можно увидеть, если посмотреть в небо, стоя рядом с разломом смерти.

Будем ждать?

Амбициозная MMORPG от авторов Warhammer Online и EverQuest 2 с оригинальной ролевой системой и конфликтом магии и технологии в духе великой Arcanum.

Процент готовности: 70%

Жанр
Платформер
Издатель
Atlus
Разработчик
Frozenbyte
Похожесть
The Lost Vikings
Captain Trueno
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
trine2.com

Дата выхода
2011 год

TRINE 2

Лаури Хиваринен, главный дизайнер Frozenbyte, рассказывает, как надо делать умные платформеры

Кирилл Волошин

В 2009 году финская студия **Frozenbyte** неожиданно сменила дробовики на мечи, жанр экшена на платформер. Авторы вялой аркады **Shadowgrounds** выпустили яркую сказочную игру **Trine**, которая вызывала одновременно воспоминания о **Prince of Persia**, **The Lost Vikings** и древней **Captain Trueno**. Три героя, между которыми мы переключались на ходу, бежали слева направо, прыгали по платформам, дрались со скелетами, преодолевали ловушки и решали пространственно-физические пазлы.

Мало кто знает, что Trine начиналась как небольшая сторонняя разработка одного из программистов студии и пары стажеров. Потом подключились и остальные, но они до последнего не были уверены, что игра выстрелит, поэтому никаких разговоров о возможном сиквеле и близко не было.

Но Trine выстрелила, да еще как! Пожалуй, игра стала идеальным воплощением модного в последние годы платформенного пазла с физикой: там была интересная концепция и витиеватые физические загадки, но нарисовано и подано все было так, что играть в это могли не только интеллектуалы, но и люди, никогда не слышавшие о IGF.

В том же 2009 году финны принялись за сиквел. Тем более что издатель уже стоял на пороге с контрактом в руках. О том, что же у них получается, нам рассказал главный дизайнер и глава Frozenbyte Лаури Хиваринен.

Трое из платформера

Сама концепция и игровой процесс претерпят минимальные изменения — в сиквеле успешной игры глупо было бы отказываться от того, что и так отлично работает, обычно эксперименты начинаются с третьей-четвертой серии.

Итак, основная программа мероприятий все та же: игроку одновременно доступны маг Амадей в колпаке, изящная воровка с луком по имени Зоя и Понтий — в меру упитанный, в самом расцвете сил рыцарь с молотом. По нажатии одной кнопки они сменяют друг друга на экране и каждый по-своему помогает вам преодолеть очередное препятствие.

Выглядит это примерно так: зацепившись своим портативным гарпуном за деревян-

Как уверяют авторы, во второй части все враги новые: ни одного старого знакомого мы не увидим.

Сложность сражений можно будет регулировать.

На прохождение игры уйдет 10-12 часов. Кроме того, появление кооператива явно увеличит реиграбельность.

Авторы уверяют, что новый дизайн позволит генерировать массу вариантов прохождения, и с нетерпением ждут всевозможных сюрпризов от находчивых игроков.

ный свод, воровка перемахивает через пропасть, где ее уже ждут радостные скелеты. Там мы переключаемся на воина и превращаем нежить в труху. Дальше подходим к краю пропасти и обнаруживаем, что перемахнуть на другой конец не так-то просто: воин не допрыгнет, а воровке не за что зацепиться гарпуном. На место матерого самца с молотом встает щупленький маг: он рисует прямо в воздухе доску и с помощью телекинеза бросает на нее несколько ящиков. Если ящиков нет, то их тоже можно нарисовать (правда, количество одновременно существующих предметов ограниченно): по такой конструкции любой герой может перебраться дальше.

Это, конечно, самый примитивный пример. Воровка, кроме того, может убивать находящихся на недоступной высоте врагов, маг — зашвыривать противников в пропасти и приводить в движение огромные механизмы, а воин — разрушать массивные препятствия. Комбинируя все это с нетривиальным дизайном, игра генерирует массу интересных ситуаций и пазлов, решать которые можно разными способами.

Трое и время

Так вот, в Trine 2 таких ситуаций и нелинейности обещают в разы больше. Прежде всего — за счет изменений в дизайне. «Мы сделали уровни более насыщенными и продолжительными, здесь больше пазлов и больше интерактивных объектов. Так, появились различные скользкие поверхности (например, шляпки гигантских грибов), больше внимания уделено стихиям огня и воздуха. Поэтому теперь мы не требуем от игрока пройти уровень сразу: в Trine 2 вы можете сохраняться в любом месте», — рассказывает Лаури Хиваринен.

Авторы также доработали физику — сделали ее более точной и корректной. По словам главы Frozenbyte, почти все загадки теперь включают массу основанных на физике решений. Ну и, конечно, они обучили старых героев новым трюкам. Так, Амадей теперь может не только поднимать врагов в воздух, но и швырять-ся ими друг в друга, Понтий научился метать свой молот, а Зоя — замедлять время.

«Воровка замедляет мир вокруг, но не игрока непосредственно. Таким образом, она может, например, замедлить падающую коробку, чтобы успеть запрыгнуть на нее и использовать в качестве платформы», — поясняет Лаури.

Трое в лодке, не считая...

Все это привело к двум последствиям. Во-первых, игра стала сложнее: появилось больше витиеватых пазлов, которые не решить наскоком. Но в то же время сложность здесь не изменяется так же резко, как в первой части: финны изменили баланс, теперь во второй части игры мозг не закипает от напряжения, как это было в оригинале. Появились даже уровни сложности.

Во-вторых, с увеличением плотности окружающего мира, который в Trine 2 выглядит более живым и динамичным, выросло и число вариантов взаимодействия с окружением: по словам нашего собеседника, каждый новый интерактивный элемент дизайна открывает новые стили игры. «Увеличив сложность пазлов, мы в то же время добавили значительно больше разнообразных вари-

Больше, выше, больнее

Говоря об «огромном и удивительном боссе» в финале, разработчики не захотели раскрыть карты, но зато прислали нам несколько артов, на которых изображены более чем подходящие кандидаты на эту роль. Теперь мы можем проводить опрос на тему «С кем из них вы бы хотели встретиться?».

Этот агрессивно настроенный старик пугает скорее не своим ростом, а размером носа.

Дракон — классическое пугало в фэнтезийных играх, но в данном случае у него на шее сидит всадник.

Разработчики стали уверенными в себе, и ни в чем не ограничивают фантазию

Судя по всему, нас ждет более мрачная сказка.

Ну, что, целоваться будем?

антов решения каждой загадки. Например, в одной и той же ситуации маг разберется с помощью телекинеза и рисования, воровка сделает ставку на точный бросок гарпуна, в чем ей поможет новая способность замедлить время, а рыцарь проложит путь своим молотком. Или другой случай: оказавшись перед запертой механической дверью, которая управляется воздушным потоком, вы можете либо решить непростой пазл, выстраивая части трубопровода нужным образом, либо положиться на грубую силу… Это, конечно, самые простые примеры: все загадки по-прежнему складываются как комбинация более мелких задач, и, чтобы решить их, вам все так же придется активно комбинировать персонажей и их способности», — рассказывает Лаури Хиваринен.

Все это несколько нивелирует возросшую сложность пазлов: практически у каждой загадки есть более сложное и более простое решение. И все это с поправкой на кооператив.

Трое натрое

Режим совместного прохождения — это, конечно, самое важное обновление привычной игровой механики. Кооператив работает и в онлайне, и без подключения к Сети: в любой момент к вашей игре смогут присоединиться как незнакомые студенты и домохозяйки с разных концов Земли, так и ваши друзья, сидящие рядом на диване. Каждый возьмет на себя управление одним персонажем — соответственно, одновременно на уровне будет задействовано все трио.

Нетрудно догадаться, что в этом случае вариативность решения пазлов и возможностей для взаимодействия героев также вырастет раза в три. Амадей, поднимающий платформы, на которых расположились Зоя и Понтий, или он же, рисующий в воздухе деревянные доски, по которым бегут его товарищи, — это только самые простые примеры.

На самом деле в кооперативе сами головоломки будут работать несколько иначе, и здесь Trine 2 идет по стопам **Lara Croft and Guardian of the Light**. «В кооперативе у вас появятся возможности, которые недоступны в сингле: так, способность Амадея поднимать монстров в воздух в режиме совместного прохождения заиграет новыми красками, а умение Зои останавливать время в кооперативе даст бонусы всем героям. Если использовать взаимодействие персонажей по полной, а не играть в мультиплеер, как в сингл, то вы, безусловно, получите совершенно новый опыт», — уверяет Лаури.

Есть изменения и в ролевой системе. В оригинале, напомним, наши герои по ходу прохождения могли повышать характеристики и получать новые навыки. Правда, новые способности открывались ближе к финалу и толком не использовались. В Trine 2 прокачивать героев жизненно необходимо, делать это нужно с самого начала игры, а в ролевой системе стало больше свободы: мы сами будем решать, как развивать каждого персонажа и какие навыки учить. Если же через какое-то время передумаем, то скиллы можно сбросить и перераспределить.

Сюжет в Trine 2 уже не выполняет роль статичного фона. Нас ждет не просто новая история, отправляющая трио героев расследовать странные изменения, происходящие с кустами, деревьями и прочей флорой. В сиквеле принципиально другой подход к постановке и подаче сюжета. «Мы сохранили ту же сказочную фэнтезийную атмосферу, но теперь история — это центральный компонент игры. Здесь будет больше диалогов, появятся сюжетные кат-сцены, герои смогут чаще общаться друг с другом, а на пути вам встретятся несколько новых персонажей, с которыми также можно поговорить».

■■■

Trine 2 — это классический сиквел. Отлично зарекомендовавшая себя игра, не меняя сути, растет вширь и вглубь, добавляет новые возможности и доводит до ума старые. Ну и, конечно, прихорашивается внешне: разработчики полностью переписали движок, добавили новые эффекты, улучшили тени и освещение, нарисовали новые модели и анимации. Оценить всю эту красоту мы сможем весной или летом 2011-го, когда Trine 2 выйдет сразу на PC, Xbox 360 и PS3. ■

Будем ждать?

Продолжение сказочно красивого платформера про физику, в котором сказки, красот и физики стало гораздо больше.

Процент готовности: 70%

SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

SL-8793-SBK

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Стерео звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для pro-геймеров.

Эксклюзивный дистрибьютор в России —
компания Графитек, Москва
Тел.: (495) 785-28-51
www.grafitec.ru

www.speedlink.ru

реклама

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Платформер

Издатель
Ubisoft

Разработчик
Housemarque

Похожесть
Prince of Persia
Another World

Платформы
Xbox 360, PS3

Дата выхода
2011 год

OUTLAND

Ацтекский арт-платформер с оригинальной «полярной» боевой механикой

Кирилл Токарев

В этом году в числе номинантов на «Оскар» был мультфильм «Тайна аббатства Келлс». В итоге он все же уступил «Вверх 3D» — что, впрочем, ничуть не умаляет художественных достоинств произведения. История юношеской влюбленности мальчика-послушника и лесной феи рассказана в кельтских орнаментах.

Какие бы события ни происходили в фильме, на экране всегда выстраивается геометрический узор — из кирпичей крепостной стены, рассыпанных ягод или стаи волков, готовящихся растерзать свою жертву. Вроде как персонажи прогуливаются во дворе крепости, убегают от варваров или спасают древнюю реликвию, а на самом деле они лишь занимают положенные им места в орнаменте сцены. В этом году нечто подобное должно выйти и в формате видеоигры. Речь о **Outland**.

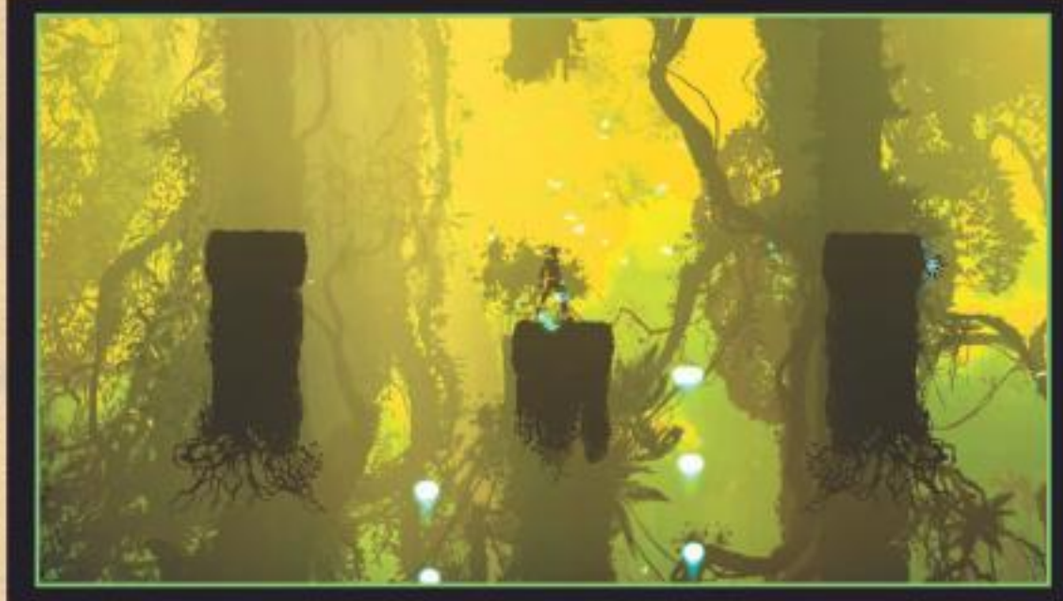
Самоцвет

Главным источником вдохновения для разработчиков служила серия **Prince of Persia**. Не современные трехмерные боевики от **Ubisoft**, а классическое приключение Джордана Мехнера, с кропотливо воссозданной пластикой героя и атмосферой старинной сказки. Outland — двухмерный платформер с элементами экшена.

Ключ к его пониманию — цвет. Сначала кажется, что кислотные всполохи, пронизывающие иссиня-черную палитру игры, лишь декоративная ширма. Визуально Outland напоминает ацтекские барельефы, облитые светящимися чернилами: грубые, хорошо очерченные линии, схематичная структура уровней, пауки, змеи и ягуары. Позже становится понятно, что выразительная контрастная цветовая гамма отнюдь не прихоть дизайнеров, а важное геймплейное решение, полностью меняющее механику платформера.

На страже мира

Главный герой Outland — древний воин, посланный спасти мир от глобального катаклизма, — умеет менять окраску своего сияния с синего на красный и поглощать энергетические заряды соответствующего цвета. Эта необычная



Контраст между ярким фоном и темными платформами позволит игроку меньше промахиваться при прыжках.

Яркие энергетические снаряды выгодно отвлекают внимание от аскетичного дизайна уровней.

Многоэтажные боссы с уязвимыми местами — живое напоминание о Shadow of the Colossus.

Свет в Outland играет не меньшую роль, чем цвет. Он не только создает загадочную атмосферу, но и помогает очертить края платформ.

способность напрямую отразилась на его исследовательских и боевых способностях. Персонаж должен «покраснеть», если необходимо разблокировать лифт соответствующего оттенка или открыть дверь.

Outland не дает времени на раздумья. Классическая задачка со стационарной пушкой, обстреливающей героя ядрами, здесь проходится совершенно по-новому: от одиночных залпов можно уворачиваться, но в Outland вас буквально расстреливают в упор, без шанса спастись. Как быть? Просто станьте одного цвета с ядром, и герой безболезненно «впитает» его!

В дальнейшем препятствия становятся более изощренными. Перепрыгивая с платформы на платформу, вы не только стремитесь долететь до очередного карниза, но и постоянно меняете цвет героя, выдерживая задаваемый разработчиками «визуальный ритм». В этом смысле Outland удивительным образом напоминает **Guitar Hero**.

Исследования — важная часть игры, но без драки вас никто не отпустит. И снова в дело вступает цвет, ваше главное оружие. Красных гигантских пауков и вооруженных шаманов можно уничтожить, только находясь в противоположной (синей) полярности. Баталии с боссами так и вовсе превращаются в красно-синий фейерверк. Нужно не только карабкаться вверх по громадной руке каменного исполина, нанося жестокие удары светящимся светло-синим мечом, но и мгновенно перекрашиваться в огненный оттенок, когда главарь низвергает с небес метеоритный дождь.

Неожиданным сочетанием классических элементов старомодных приключений с обжигающим глаза дикарским оформлением Outland подкупает. Остается только дождаться 2011 года и посмотреть, насколько жизнеспособным окажется новая концепция — потому что вопросов к геймплею пока все же очень и очень много. ■

Танцы со звездами

Идея Outland однажды уже была воплощена — правда, под другим углом

Если фильмы Джона Ву часто описывают как «балет с пистолетами», то **Ikaruga** — «балет с космическими истребителями». Эпический вертикальный боевик от студии **Treasure**, выполненный в классическом японском стиле «за стрельбой не видно ни фона, ни врага», мгновенно изменил историю жанра, представив на суд игрока механику смены полярности.

Если раньше приходилось искать на экране укромное местечко, где бы не доставали бесконечные вражеские снаряды, то в Ikaruga на первый план вышла быстрота реакции и способность не терять самообладание в критические моменты схватки. Вам нужно было мастерски маневрировать и мгновенно менять цвет корабля. Это позволило превратить заурядные аркадные полеты в высокохудожественное представление, где опытным игрокам позволили демонстрировать не только дотошное знание уровня, но и собственное видение «поэзии в движении».

Хотя Ikaruga дебютировала еще в 2001 году, даже сейчас она смотрится как вполне адекватный соперник большей части игр в этом узком жанре (тут можно вспомнить Rez или Everyday Shooter). Попробовать игру можно и сегодня, скачав ее в сети XBLA, где она доступна уже более двух лет.

Будем ждать?

Ацтекский платформер-боевик; смелая попытка использовать яркое визуальное оформление в качестве основы игрового процесса.

Процент готовности: 70%

swarm

Дурдом Большой Мамочки

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Стадный платформер

Издатель
UTV Ignition Entertainment

Разработчик
Hothead Games

Похожесть
Super Meat Boy
Lemmings
Overlord

Сайт игры
swarmites.com

Дата выхода
2011 год

Антон Белый

«Стадный» платформер **Swarm** прежде всего хочется сравнить со знаменитыми **Lemmings** или **Overlord** — все профильные ресурсы, не исключая «Игроманию», уже успешно это проделали. Однако в рамках национального проекта по повышению уровня образования у населения нам хотелось бы вспомнить другой ориентир — фильм «Что гложет Гилберта Грейпа?» шведского режиссера Лассе Халлстрёма. В нем жизнь тихого провинциального семейства во главе с Джонни Деппом крутится вокруг любимой мамы, которая после смерти мужа совсем сдала и на нервной почве набрала килограммов триста лишнего веса. Под мамочкой вот-вот провалится пол, она встает с дивана только по большим праздникам, но ценные указания раздает активнее, чем когда бы то ни было. И детки послушно вертятся вокруг нее — потому что любят. Так вот, за вычетом нюансов в игре Swarm, с пресс-версией которой нам удалось ознакомиться, речь идет о том же самом: о непрерывно жиреющей маме, о ее несчастных детях и о любви. Но в основном — о смерти.

Мама, роди меня обратно

Принципиальное отличие в том, что в противоположность героине Дарлин Кейтс мамочка из Swarm своих отпрысков совсем не бережет. Возможно, потому, что она рожает их пачками. Например, в представленной нам версии «детей» было пятьдесят. Синие тушки неизвестных науке монстров (авторы называют их свормитами) несутся через лабиринты смерти навстречу своей трагической судьбе — лишь единицам повезет выжить и дойти до синей кишки, которая засосет на следующий уровень.

Маленькая армия неспособна обороняться. Скорей уж она подходит для разделки, сожжения, удушения, измельчения, интоксикации и прочих садистских способов насильственного умерщвления. Погибающие от издевательских и невыразимо жестоких способов симпатичные синие монстры — центральный образ игры. Что и говорить, ведь чаще всего для прохождения уровня достаточно, чтобы хотя бы один синепузый уродец дошел до выхода. Более того, чем *больше* свормитов погибнет, тем больший бонус начислят вам.

Со старта никто не скрывает правду — шансы на выживание ничтожны, они всегда остаются где-то на уровне финальной суицидальной миссии из **Mass Effect 2**. Тем интереснее разобраться с условиями выживания в этом нелепо-очаровательном мире.

На протяжении всей игры нами помыкает Мамочка, синий желеобразный организм. Она формирует игровые задачи, она постоянно эволюционирует (ее дремлющий кокон в меню выбора уровня постепенно приобретает черты будущего величавого матриарха), она, в конце концов, является главным героем игры. Ради нее дети-смертники носятся по уровням в поисках ДНК-молекул (чтобы Мама могла эволюционировать) и жертвуют собой. Собственно, та кишка, из которой герои выбираются в уровень и в которую потом уносятся выжившие, — это ее, мамочкина, пуповина.

Родина — Мать

Каждый из этапов начинается с того, что синий хобот Мамы,

Через несколько секунд дождь из булыжников разрушит и конструкцию, и армию, и даже хобот Мамочки (на заднем плане) нас не спасет.

Если передвигать живую башню неаккуратно, она моментально развалится, а ее участники полетят в бездну. И уж там-то их настигнут гарпуны, режущие диски и другие ужасы неведомой смерти.

Задумчивость доморощенных камикадзе вполне объяснима — никому вот так просто не хочется лезть в трубы крематория.

Слева остался целиком истощенный цветок, из которого вылупляются новые порции свормитов, а впереди — огромный мост, который надо закидать минами.

протянувшийся по глобальной карте мира, выплевывает полсотни героев на стартовую позицию.

На островках расположены ловушки: поначалу это обычные противопехотные мины и смрадные скважины с зеленым угарным газом, затем авторы предлагают освоить технику затяжного прыжка в длину, прыжки через серию препятствий и т.д. Мы контролируем весь рой сразу, как целый неделимый организм.

Наша команда учится, как в армии, рассредоточиваться на местности или мгновенно сбиваться в сплоченную группу. Обе способности оказываются весьма кстати в царящей неразберихе. По узким вулканическим тропам можно пройти исключительно плечом к плечу, но только разбежавшиеся в стороны герои переживут метеоритный дождь.

В какой-то момент у свормитов открывается эквилибристический талант — молодецки крикнув «але-оп!», они запрыгивают друг дружке на головы и формируют живую башню. Именно с помощью такой акробатической пирамиды собирается весомая часть ДНК, висящая где-то под потолком. Здесь же появляются двухъярусные ребусы, которые требуют прыгать живой башней через пропасть, жертвуя частью роя.

Наконец, финальный уровень нашего демо — полигон для отработки всех приобретенных навыков. Разработчики, словно подсмотрев в тетрадку соседа по хардкору, **Super Meat Boy**, предлагают широченные пропасти, осыпающиеся в бездну островки, летающие кубики с нефтью и даже бомбы в форме футбольных мячиков, которыми можно швыряться в препятствия.

Смерть ей к лицу

Тема трогательных монстров, несущихся на гибель, уже двадцать лет как не нова. Но Swarm (помимо своей системы управления отрядом) выгодно отличается от прочих игр благодаря качественно новому подходу к случайным умерщвлениям. Можно сказать, что в игре два бога: первый — это, конечно, Мамочка, дарующая жизнь своим чадам. А второй бог ей противостоит и забирает у нее детей. Это смерть.

Тема смерти возведена в абсолют, она отработана в визуальном оформлении, в сюжете, сеттинге и геймплее. Даже главное меню игры — и то является «будкой самоубийств» для свормитов. Сейчас объясним: здесь с ноги на ногу переминается «синяк» в полный рост, почесывается, пока мы выбираем между галереей с медалями и настройками. Под ним — кнопка с просьбой «НЕ НАЖИМАТЬ». Мы, конечно, не слушаемся, и взявшаяся невесть откуда циркулярная пила делит бедняжку надвое, а на его место встает свежий боец. Нажимаем снова, и ему в лоб ударяет булыжник. Или включается микроволновка под ногами. Или… ох, достаточно, суть ясна.

За систематическую гибель свормитов полагается награда — медали! Чтобы их заработать, достаточно и массово убивать своих подопечных (к счастью, не злонамеренно: в девяти из десяти случаев они гибнут из-за наших ошибок). За 400 загубленных синих душ дают Death Medal, за 900 — Progressive Death Medal, а там недалеко и до Mega Death Medal. Статистику по трупам во всех категориях можно в любой момент посмотреть в соседнем подменю.

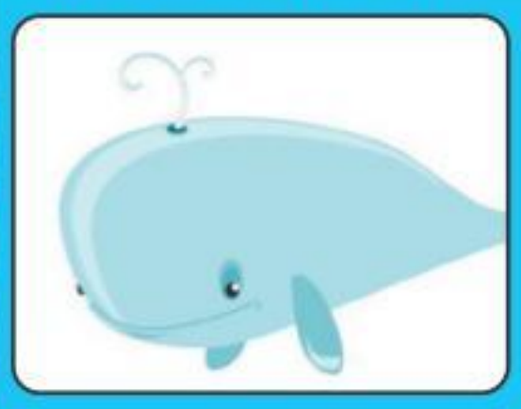
Из девяти ликов смерти в превью-версии показали шесть: падение в бездну, асфиксия, попадание в ловушку, расчленение, сожжение, распыление. Испаряются синюшные и от контакта с единственным видом врагов, представленным в демке, — мухами, к которым зачем-то приделали огненные крылья и головы куриц. Наконец, герои могут в буквальном смысле расшибаться за Мамочку в лепешку: если нужно пробить дыру в стене, свормиты начнут биться об нее своими телами. Или вот крематорий: чтобы сломался мешающий нам механизм, его нужно застопорить (понятно кем). Беззаботные монстрики сами разбегаются по его соплам, рассаживаются поудобнее, начинают петь (!), после чего, разумеется, взрываются к чертовой бабушке вместе со всей конструкцией!

■■■

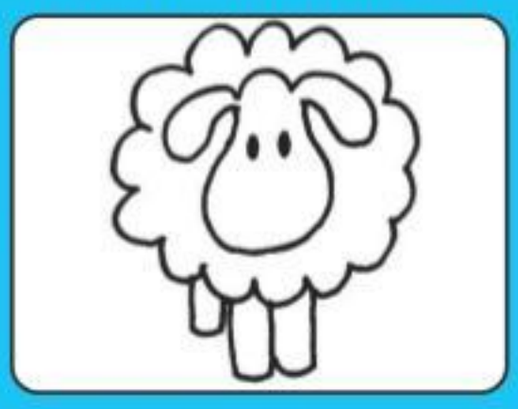
В той же халлстрёмовской ленте душевнобольной брат Гилберта Грейпа (сыгранный Леонардо Ди Каприо) то и дело радостно лезет на водонапорную башню, откуда его раз за разом снимают раздраженные полицейские под любопытные взгляды зевак. Герои Swarm рискуют жизнью с точно такой же легкостью и счастливой улыбкой идиота. Вот только полицейские им точно не помогут. А еще они все почти наверняка умрут, причем крайне жестокой смертью. Кажется, будет весело! ■

Самоубийцы наяву: жестокая природа

Чтобы массовая гибель свормитов не казалась вам такой обидной, «Игромания» вспоминает других животных (помимо леммингов), которые известны массовыми самоубийствами



Слава массовых «сектантских» суицидов закрепилась за китами. Впервые их коллективная смерть зафиксирована в 1928 году — сердобольные люди оттаскивали умирающих китов в море, но те, собравшись с силами, повторно выпрыгивали на сушу. Ученые до сих пор не знают, по какой конкретной причине животные массово выбрасываются на берег, обрекая себя на мучительную смерть.



В июле 2005 года 1500 этих животных синхронно прыгнули в пропасть, повторив поступок сорвавшегося вожака. Из огромного стада прыжок веры не пережили 450 овец. Падение выживших прыгунов смягчила гора трупов. Спустя 5 лет, накануне религиозного праздника Курбан-байрам, неподалеку от турецкого города Эрзинкан овцы повторили свой подвиг — в пропасть прыгнуло 53 особи.

При нересте эта рыба косяками плывет вверх по течению, навстречу собственной смерти. Рыбки мужественно сражаются с медведями, камнями, пытаются преодолевать дамбы и плотины. Гораздо лучше, чем в природе, эта рыба чувствует себя в ресторанных меню: лосось с шалфеем, с апельсиновым джемом или с креветками уже никуда не торопится.

Будем ждать?

За черным юмором в стиле Worms скрывается чуть ли не философская элегия о жизни и смерти — с погребальной тризной и не слишком-то скорбящей синей Мамочкой, отправляющей детей на гибель.

Процент готовности: 90%

экспертный сайт
о цифровой технике **mobi.ru**

<война против скучных гаджетов>
Вызываем подкрепление!

РАСКРАСИЛ КРЫШКУ НОУТБУКА?

ПРИКРУТИЛ К МОБИЛЬНИКУ МОТОРЧИК?

СДЕЛАЛ БЕСПОДОБНЫЙ МОДДИНГ КОМПЬЮТЕРА?

Присылай фотографии нескучных гаджетов на mail@mobi.ru и выигрывай нескучные призы.

Призы разыгрываются каждые две недели. Подробности о конкурсе "Нескучный гаджет" на сайте www.mobi.ru

СКОРОСШИВАТЕЛЬ

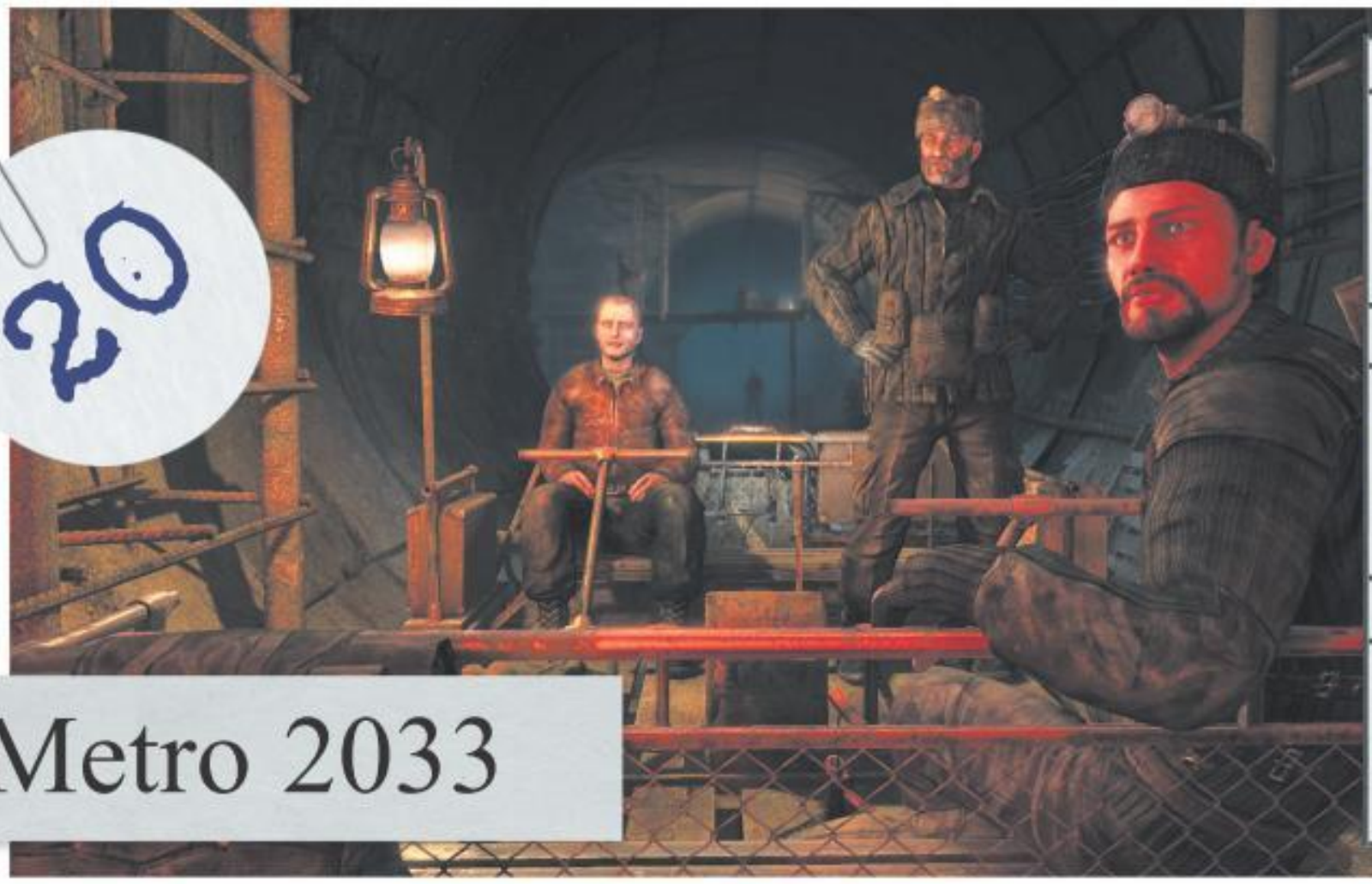
СОСТАВИТЕЛИ: Александр Башкиров, Игорь Асанов, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Илья Янович, Александр Милованов, Александр Кузьменко

ИТОГИ 2010 /ГОДА/

К началу второго десятилетия нового века редакция «Игромании» вынуждена признать: формат итогов года безнадежно устарел. Красные ковровые дорожки, золотые пальмовые фиги и лимузины оставим киноиндустрии — за долгие годы существования вся эта процедура стала чем-то вроде ритуала и лишним поводом помериться «Оскарами». Ну а мы запросто можем без всего этого обойтись.

Поэтому в этот раз мы подводим итоги года в формате инвентаризации — мы вспомнили, переписали и пометили ярлыками 20 игр, которые просто необходимо увидеть любому играющему человеку, и расположили их в том порядке, в котором стали бы проходить их сами. Ну а чтобы лишний раз подчеркнуть всю абсурдность процедуры — одновременно с присуждением каждого места мы будем награждать случайные игры за случайные заслуги — на всякий случай. Приятной инвентаризации!

ХРАНИТЬ ____ ЛЕТ



Metro 2033

Жанр:
Станция «Киевская»
Издатель/разработчик:
THQ/ 4A Games
Рейтинг «Мании»:
8,0

Братья-фантасты Стругацкие в повести «Понедельник начинается в субботу» писали, что человек — это только промежуточное звено, необходимое природе для создания венца творения: рюмки коньяка с ломтиком лимона. Не знаем насчет коньяка, но у нас есть схожая теория, согласно которой интернет-писатель Дмитрий Глуховский и его книга «Метро 2033» оказались лишь промежуточными звеньями, необходимыми студии **4A Games** для создания лучшего экшена (да чего там — лучшей игры), сделанной на постсоветском пространстве за отчетный период.

С самой **Metro 2033**, однако, ситуация тоже сложилась своеобразная. У нее безалаберный AI. Плохая физика. Лицевая анимация такая, что каждому первому персонажу хочется дать подзатыльник, а каждого второго — мирно усыпить. Плохо поставленные ролики и охапка мелких проблем, которые традиционно сопровождают игры с биркой «Сделано в России/Украине».

Но при этом средствами интерактивного самовыражения 4A Games сумели сделать игру потрясающе атмосферной, гораздо более выразительной, чем первоисточник. Московский метрополитен получился у разработчиков таким, что, впервые оказавшись в поросшем плесенью тоннеле, сразу понимаешь — все, привет, обратной дороги нет. Ее ведь и вправду нет: метро — это одновременно и место действия, и главный герой, и главный противник в игре. В нем темно как в гробу, в нем очень тесно, а сбежать некуда — на поверхности все еще хуже. Чтобы усилить этот эффект, разработчики сделали игру физически неудобной: фонарик приходится подзаряжать динамо-машиной, вручную докачивать воздух в пневматическое ружье, а патронов все время, все время не хватает, и купить новые удается далеко не всегда, потому что деньги — это тоже патроны.

Все монстры, все эти безумные сцены вроде перестрелки между коммунистами и фашистами, все шизофренические видения — все кажется естественным следствием среды. Герои Глуховского с их пубертатной философией быстро отходят на второй план (честное слово, лучше бы некоторые из них вовсе молчали), и самый жуткий опыт игрок приобретает не когда его кусают за пятки монстры или дергают за вихры неоэсэсовцы, а когда он остается один внутри каменного кишечника погибшего города. Мир Metro 2033 настолько зловещ и самодостаточен, что с легкостью переваривает и надуманные диалоги, и плохую анимацию, и все что хотите. Схожие чувства (но несколько другого порядка) в свое время вызывал **S.T.A.L.K.E.R.**, и мы со своей стороны жалеем только, что 4A Games и **GSC** больше не работают вместе — в тандеме они, пожалуй, могли бы добиться много большего.

Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Кроличья нора года

American McGee's Alice

Эпоха хороших игр по фильмам закончилась, так и не начавшись: после легкого дуновения надежды в середине двухтысячных (**Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, **Peter Jackson's King Kong**) к 2010 году все опять вернулось на круги своя. Что же до компьютерной игры **Alice in Wonderland**, наскоро слепленной по одноименному (и тоже компьютерному) недоразумению режиссера Тима Бертона, то у нее шансов превзойти славу великой **American McGee's Alice** и так почти не было. С версиями для PC и Wii так оно и вышло, но счастье пришло с совершенно неожиданной стороны. Французы **Etranges Libellules** во внеурочное от производства «правильной» адаптации время мастерили свою собственную, действительно сумасшедшую «Алису» для Nintendo DS. Там, где на PC и Wii был говорящий не своим голосом актер Джонни Депп, на экранчике DS в рисованном 2D творилась истинная кэрролловская фантасмагория: средь поганых болот чьи-то тени встают, поеденный лишаем заяц спасал розовощекую Алису от карточных стражей, а персонажи общались между собой исключительно ахами и вздохами. Хорошо это или плохо, но лучшей игрой по кинофильму в прошлом году стал проект для карманной приставки, в котором, чтобы сдувать врагов с пути героини, нужно ошалело дуть в микрофон. Добро пожаловать в новое десятилетие.

Vanquish

Жанр:	Гиперактивный экшен
Издатель/разработчик:	SEGA/ Platinum Games
Рейтинг «Мании»:	8,5

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата России от 18.08.98 г. № 88

Vanquish — это **Gears of War**, севший голым профилем на ежа Соника. Это как если бы ваш любимый экшен с укрытиями включили на старом видеомагнитофоне в режиме ускоренной перемотки: все двигаются неестественно быстро, все мелькает, звук пищит… По идее, в него можно играть по старым правилам. Стрельба вслепую, гранаты, укрытия — все на месте. Другое дело, что это никому не нужно. Более того: Vanquish вообще не про то. Вместо тактических перестрелок здесь пафос, упоение боем и неприкрытое, граничащее с нарциссизмом самолюбование. Когда главный герой, словно стриптизерша, выгнув спину, пятой точкой высекая из земли искры, проносится под ногами исполинского босса, вам начинает казаться, что поле битвы — это танцпол, а вы — его главная звезда. Собственно, так оно и есть.

В пользу этой аналогии работает и структура Vanquish. Он устроен как композиция в стиле trance: сначала мелодия разгоняется, быстрее, быстрее, быстрее, потом всплеск — и затухание. Так же и Vanquish: в моменты предельного напряжения, когда игрок изнемогает от суперскоростных перестрелок, вдруг включается slo-mo, мир погружается в вязкий кисель, и вам остается лишь любоваться застывшей феерией взрывов и вспышек лазеров. Чтобы не тратить время на смену оружия, в Vanquish всего один ствол-трансформер — так еще проще держать темп перестрелок. А если устанете, опять же, всегда есть пауза. Сядьте в укрытие, покурите (для потакания вредной привычке у главного героя даже забрало шлема поднимается только от подбородка до носа) — и в бой. Этот самый перекур, пожалуй, и есть самый яркий момент Vanquish. Игра-то вроде как пародия, все несерьезно, нелепый герой с сигаретой… А на самом деле это Синдзи Миками подмигивает вам: «Я знаю, что нужно рвать ритм. Я умею погружать в транс. Тебе не устоять перед моей игрой».

Vanquish еще и прекрасный пример того, как можно «японизировать» игру. Обычный зомби-хоррор в Японии превращается в **Resident Evil**. Обычный слэшер — в панк-рокерский **Devil May Cry**. Теперь вот инъекцию васаби сделали Gears of War, и вы сами видите, что вышло. Не можем дождаться, когда же, наконец, «объяпонится» **Call of Duty** или, например, **Half-Life**.

Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Мегамолл года

Dead Rising 2

Обратная сторона индустрии — **Capcom** со своей **Dead Rising 2**. Это уважаемое издательство в последние годы, кажется, зашло куда-то не туда. Еще один повод совершить сеппуку — позор под названием **Lost Planet 2**. В случае с Dead Rising главной их ошибкой было перепоручить игру канадцам из **Blue Castle Games**. Эти люди, похоже, стали для японцев чем-то вроде индусов из колл-центров, которым американские компании доверяют заботу о своих клиентах. Blue Castle в основном разрабатывают хамоватые симуляторы бейсбола, обладают известными способностями и своеобразным североамериканским чувством юмора, но талант явно обошел их стороной. С такими исходными данными неудивительно, что Dead Rising 2 занял трэшнишу, которую девять лет назад занимал **Postal 2** (и которую, скорее всего, никогда не займет **Postal 3**). В ней здоровенный мужик рядится бог знает во что, атакует зомби огнеметами, сделанными из детских водяных пистолетов, и побеждает жирных маньяков в латексе и плюшевых заячьих ушках. Мы с удовольствием простили бы этой игре юмор уровня кинофильма «Ж*па» из комедии «Идиократия», но проблема в том, что для канадских аутсорсеров это — потолок. Все боссы, декорации и большинство геймплейных ситуаций взяты из оригинальной игры и старательным образом ухудшены. Появившаяся взамен возможность стрелять на бегу и прочие радости интерфейса на этом фоне смотрятся дешевым популизмом — в Dead Rising 2 банально скучно.

R.U.S.E.

Жанр:

Обманный маневр

Издатель/разработчик:

Ubisoft/Eugen Systems

Рейтинг «Мании»:

8,0

Если попытаться выразить наши отношения со стратегиями по ту сторону от **StarCraft 2** в этом году, пользуясь терминологией сайта vkontakte.ru, получилось бы: «Все сложно с **R.U.S.E.**». Это неоднозначная, малосодержательная, да чего уж там — вся из себя жуликоватая не то RTS, не то варгейм с правилами RTS, фишками и механикой от техасского холдема. Инновационный, казалось бы, проект, по поводу которого приходится констатировать горький факт: если купить игру в Steam и попробовать найти партнеров в мультиплеере, в 50% случаев вы рискуете нарваться за глухую, беспросветную пустоту. Никто в R.U.S.E. не играет. Да чего уж там — мы и сами уже не играем.

Хотя сошлось все вроде бы на удивление удачно. Механика **Order of War** (то есть **World in Conflict** плюс скорость минус строительство), помноженная на масштабы **Supreme Commander**, стилизация под командный стол, фишки опять же... все это работает. Даже Вторая мировая, про которую мы перестали шутить году в 2007-м, здесь к месту: вы заранее знаете, какие танки где нужно использовать, в курсе, какая пехота на что способна, из тысячи предыдущих игр усвоили сильные и слабые стороны всех наций, специфику каждой отдельной модели артиллерийского расчета или зенитной установки. Поэтому сразу же, с первых секунд, готовы сосредоточиться на главном — подлоге и обмане.

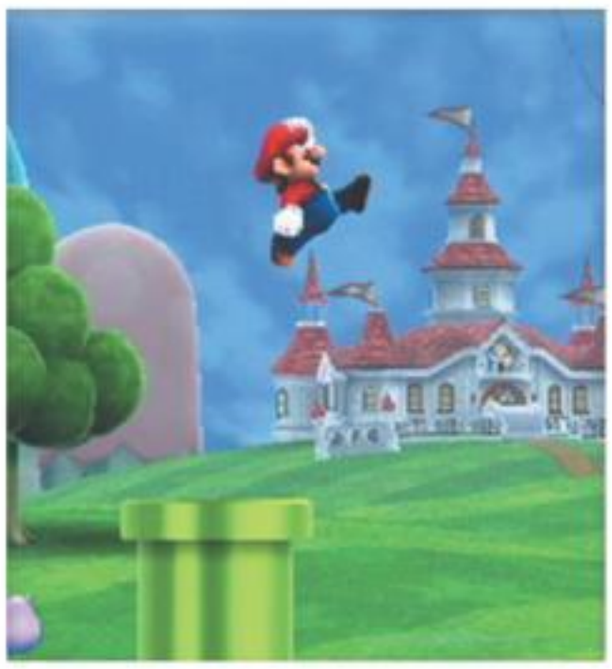
Важнейшее достижение R.U.S.E. — возможность наслать на врага деревянные танки. Простая вроде бы штука, но она меняет все. Первые десять часов этой игры проходят словно в сладком опьянении. Теперь ваша задача не просто размазать врага, но и попытаться понять, что он думает, «прочесть» его — как в покере. Благодаря этому вам приходится пересмотреть все ваши жанровые привычки, все старые приемы, все универсальные стратегии, потому что они тут ожидаемым образом дают сбой.

К сожалению, именно с уловками и связаны главные проблемы R.U.S.E. В разработке игр для социальных сетей есть такое правило: сначала нужно запустить работающий прототип механики, пока конкуренты не опередили, а потом можно и контент нарастить. Игра **Eugen Systems** с этой точки зрения — типичное приложение для Facebook в первые недели после запуска. Ты понимаешь, как этим всем пользоваться, но инструментов не хватает. И ожидать каких-то новых возможностей, новых обманных схем, вообще хоть чего-то нового явно не стоит как минимум до выхода сиквела. Которого, скорее всего, никогда и не будет.

Но это, несмотря ни на что, важный прецедент: большая, дорогая игра, которая пытается что-то изменить. И пусть в нее мало кто играет, но считаться с ней в ближайшие годы так или иначе придется.

Линия отреза

НОМИНАЦИЯ



Водопроводчик года

Super Mario Galaxy 2

Еще одна игра, с которой у нас в этом году «все сложно», — это **Super Mario Galaxy 2**. Мы долго пытались найти для нее место в основной двадцатке — ставили на разные места, двигали по-всякому, — но так ничего и не придумали. Причин несколько. Она получилась настолько неформатной, что ее с равным успехом можно было поставить хоть на первое, хоть на последнее место. Таким как Super Mario Galaxy 2 было бы комфортно на нашем инди-развороте, но масштаб, сами понимаете, не тот — **Nintendo** делали игру явно не за три копейки.

Наконец, поскольку в игре нет ничего такого уж прорывного в сравнении с первой частью (Марио по-прежнему последовательно исследует несколько десятков планет с разными условиями и экосистемой на каждой), что такая необычная игра, пожалуй, достойна своей собственной номинации.

Alan Wake

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата России от 18.08.98 г. № 88

Жанр:
Ужасы Стивена Кинга
Издатель/разработчик:
Microsoft/ Remedy Entertainment
Рейтинг «Мании»:
8,5

2010-й войдет в историю индустрии электронных развлечений как год исчезнувших долгостроев. Последние представители этого гордого племени либо уже лежат на прилавках (**Gran Turismo 5**, **StarCraft 2**), либо окончательно (надеемся) определились со своей судьбой (**Duke Nukem Forever**, **Diablo 3**).

Alan Wake ждали ровно пять лет с момента его анонса в мае 2005 года. А когда дождались, вдруг выяснилось, что Алан еле-еле успел запрыгнуть в последнюю дверь последнего вагона уходящего в будущее поезда. Назвать эту игру выдающимся произведением язык не поворачивается: слишком важные ее элементы морально устарели по дороге к финишу. Если смотреть только на экстерьер, мы увидим, как сбрендивший писатель восемь часов бродит в кромешной тьме по сосновому лесу, гоняет фонариком стаи ворон, а с наступлением рассвета отправляется вести с массовкой дурацкие разговоры.

Но не стоит забывать, что **Remedy Entertainment** — очень талантливые люди. В Alan Wake цепляет не сам процесс блуждания по лесу, а то, что происходит вокруг писателя. Авторы каким-то образом запихнули в игру всю современную хоррор-классику: от Дэвида Линча и Стивена Кинга до Стэнли Кубрика и Говарда Лавкрафта. Когда садишься играть в Alan Wake в темной безлюдной квартире (или хотя бы комнате), в голове хаотическим образом сменяются три мысли: «ничего не понятно», «жутко интересно» и «дико страшно».

Remedy Entertainment удалось удачно вплести в игру то, что не получилось у авторов **Alone in the Dark** два года назад: сериальную структуру со всеми этими клифхенгерами, кратким содержанием предыдущих серий и напряженным повествованием. И даже более того — на сознание игрока давят еще и литературными приемами, разбрасывая по уровням листочки с рукописями Алана, которые в деталях описывают то, что случится с несчастным беллетристом через несколько минут. Когда читаешь: «Вдруг Алан услышал до боли знакомый звук бензопилы, и все его нутро сжалось от ужаса», — и спустя мгновение издалека доносится тот самый звук, хочется немедленно выключить приставку и залезть с головой под одеяло.

Воздействуя на игрока сразу с трех сторон, авторы осиновыми колами вбивают в мозг одну сцену за другой: Алан улепетывает сквозь кусты от полицейской облавы, на Алана впервые нападает экскаватор, Алан под звуки и вспышки рок-концерта отбивает атаку порождений тьмы, Алан с другом напиваются в хлам и слушают грампластинку. После этого ругать Alan Wake за однообразность и линейность — все равно что поносить **Silent Hill** за кривое управление. То есть попробовать, конечно, можно, но все остальные лишь снисходительно на тебя посмотрят и покрутят пальцем у виска.

Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Миссис года

Lara Croft and the Guardian of Light

Выбор между титулом «Мисс Вселенная» и звездой районной дискотеки перед Ларой Крофт по понятным причинам даже не стоял — для первого возраст уже не тот, да и занимать этот пост два раза подряд не удавалось пока никому. Но неожиданно сменив жанр на кооперативный десятидолларовый экшен с видом сверху, Лара опять стала первой — пускай и в своей категории. **Lara Croft and the Guardian of Light** отказалась не только от фразы **Tomb Raider** в названии, но и от всего того лишнего веса, силикона и целлюлита, которыми серия вновь успела обрасти за последние три части. Теперь это легкая на подъем, в меру сложная и дико веселая **Diablo** на двоих и с пистолетами. Играть в игру одному даже не стоит — только с Guardian of Light становится понятно, что кооператив — это не просто совместная стрельба по врагам, а в первую очередь взаимовыручка и чувство локтя. А благодаря постоянно выходящим DLC бороться с древним и жутко пафосным злом можно даже в облике постоянно матерящихся подонков Кейна и Линча. По сравнению с их собственной **Kane & Lynch 2: Dog Days** получается не только намного смешнее, но и гораздо полезнее для нервов.

Жанр:

Дорожный патруль

Издатель/разработчик:

Electronic Arts/Criterion Games

Рейтинг «Мании»:

8,5

Need for Speed: Hot Pursuit

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата России от [illegible]

№8 по номенклатуре PC

С **Need for Speed: Hot Pursuit** у нас в редакции вышла примерно такая история: впервые увидев только что запущенную версию игры, большинство слоняющихся без дела коллег сочли за долг подойти к телевизору и протянуть глубокомысленный комментарий в духе «ерунда какая-то, хотя машинки красивые». Самое страшное, что примерно те же самые мысли вертелись в голове и у нас самих: когда люди, которые несколько лет назад фактически переизобрели жанр аркадных автогонок с помощью **Burnout**, выдают дословный ремейк Hot Pursuit 1998 года, это выглядит каким-то особо циничным способом закалывания своего таланта в землю.

Смотреть на то, как дорогие, но почти совершенно небьющиеся иномарки преодолевали простой, бедно декорированный маршрут из точки А в точку Б, временами уворачиваясь от других дорогих иномарок (но уже с мигалками), в 2010 году было по меньшей мере скучно. А при игре за полицейского обнаруживались и другие нелепости: уходящий нарушитель мог ни с того ни с сего дать по тормозам и уехать в противоположную сторону, поставив вас перед выбором — пуститься за ним или все-таки наказать остальную пятерку мчащихся к финишу мальчиков-мажоров на «Ламборгини». И это не говоря уже о том, что просто притереть засранца к обочине и потребовать выйти из машины тут было физически невозможно: арест засчитывался только тогда, когда машина нарушителя уже разваливалась на части или летела со скалы в пропасть. Для чего ее нужно было методично таранить до полного истощения полоски здоровья.

Поэтому приглашение поучаствовать в мультиплеерном заезде с разработчиками мы приняли без особого восторга — и напрасно. Уже после первой досрочно завершенной гонки Игорь Асанов (до этого потративший целый час на запуск игры и втайне молившийся о том, чтобы она не запустилась вообще никогда) с восторгом набирал номер Антона Логвинова, секунду назад выбившего его с трассы. Оба, что характерно, не могли произнести ни одного членораздельного звука, минуты три просто гогоча в трубку. Стоит ли говорить, что подобных эмоций не вызывала у них ни одна игра из приведенного здесь списка?

Недавно глава всей EA Джон Рикителло выразил уверенность в том, что одиночные игры в привычном нам виде доживают свои последние годы, и Need for Speed: Hot Pursuit — лучшее тому подтверждение. И дело не только в том, что классические баталии «гонщики против полиции» по-настоящему расцветают только в онлайне. Постоянное соединение с интернетом наполняет жизнью и одиночный режим Hot Pursuit: при очередном заходе в игру она невзначай сообщает вам, что все труды вчерашнего вечера по завоеванию «золота» пошли насмарку: ваш друг Антон Логвинов проехал ту же гонку на секунду быстрее. После такого справиться с позывом немедленно бросить все дела и повторить рекорд — практически невозможно, так что берегитесь.

Линия отреза

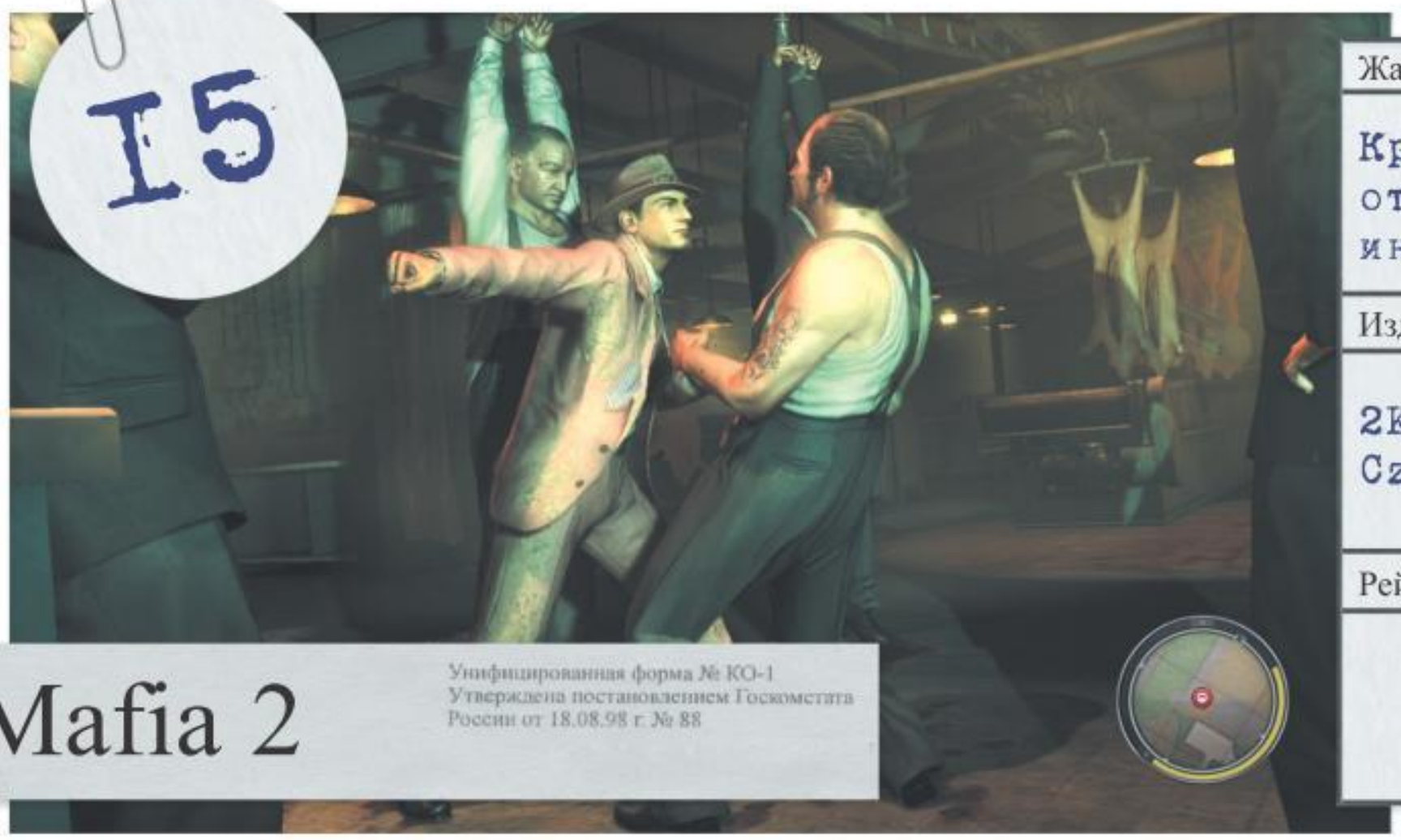
СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Холостой оборот года

Split/Second и Blur

Кроме успешной реанимации лучших гоночных серий конца 90-х (речь идет, конечно, о **Gran Turismo** и Need for Speed: Hot Pursuit), 2010 год запомнился также возвращением другого когда-то всенародно любимого жанра — гонок с оружием. То есть попытки, конечно, предпринимались и раньше (см., например, **Full Auto**), но брались за них далеко не самые первые люди индустрии, а поэтому особой погоды не делали. В этом смысле почти одновременный выход **Blur** и **Split/Second** выглядит почти как неожиданное воссоединение группы ABBA. Обе игры были сделаны одними из лучших в жанре специалистов, очень похожи по концепции, но на деле оказались каждая совершенно про свое. Если для Split/Second лучше всего подходил ярлык «Call of Duty на колесах», то Blur оказался куда более тонким экспериментом, попытавшись скрестить механику **Mario Kart** и эстетику «взрослых» гонок на дорогих автомобилях. Несмотря на то, что обе игры получились более чем выдающимися, окупить свою разработку не получилось ни у одной — в обоих случаях счет продаж шел на жалкие две-три сотни тысяч копий.

15



Mafia 2

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата
России от 18.08.98 г. № 88

Жанр:
Крестный отец игровой индустрии
Издатель/разработчик:
2KGames/2K Czech
Рейтинг «Мании»:
9,5

№7 по номенклатуре PC

Как показывает практика, как минимум раз в году выходит такая игра, по поводу которой у редакторов и читателей «Игромании» случается глобальное недопонимание. В этом году беда пришла с самой неожиданной стороны — спорили о Mafia 2. Все аргументы «против» вы, наверное, вспомните и без нас: жалоб на перезатянутые миссии и неизобретательный геймдизайн было предостаточно. Мы же, упорно считая вторую «Мафию» замечательной игрой, обратим внимание на совсем другие ее стороны.

Заслуга 2K Czech в том, что они создали, пожалуй, самую правдивую из виртуальных гангстерских историй. Главные герои Mafia 2 — не интеллигентные романтики с большой дороги, которым уготована блестящая карьера в преступном мире. Наоборот, Джо и Вито — два дурачка, с черепными коробками, пустыми, как американская рюмочная во времена сухого закона. При другом стечении обстоятельств они могли бы стать героями Берроуза и уйти в затяжной героиновый прыжок, но им больше нравились виски и сигары, поэтому они с головой нырнули в мир грабежей, вымогательства и контрабанды. В погоне за формальными признаками благополучия они не замечают, что собственное начальство бессовестно ими помыкает, поручает самую грязную работу, не допускает до серьезных дел и попросту подставляет, как только это становится выгодным. Таких неформатных героев в гангстерских эпосах, кажется, еще не было, и поэтому нет ничего удивительного в том, что большинство заданий в игре состоит из поездок на машине и тупых свирепых перестрелок — какую еще работу можно доверить мальчикам на побегушках?

Однако сами по себе эти оболтусы едва ли привлекли бы наше внимание. Вторая важная заслуга разработчиков в том, что они поместили немудрых, в общем-то, героев в детально проработанный мир. Они разыграли на всем пути следования игрока блестящий спектакль из тысячи мизансцен, в которых решительно все — от вентилятора на чьем-то столе до случайного забулдыги на лестнице — работало на создание атмосферы. Здесь же — жизненная необходимость лично, нажатием кнопок, решать мелкие жизненные проблемы: таскать ящики и кидать подельнику контрабандные блоки с сигаретами. Даже самые лютые ненавистники Mafia 2 признавали, что поначалу покупались на этот эффект и проходили первую половину игры с выпученными глазами.

Конечно, Mafia 2 не похожа ни на прорыв, ни на шедевр, ни даже на лучшую игру-2010. Но за то изящество, с которым авторы подают элементарную, в сущности, историю, она точно может считаться одной из самых ярких игр ушедшего года. Все равно никто лучше 2K Czech не умеет раскрыть тему фетровых шляп, джаза и томмиганов. Разве что Rockstar со своим L.A. Noir, — но до этого славного дня еще осталось как минимум несколько месяцев.

Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Стринги года

DeathSpank

В современной игровой индустрии комедия крайне непопулярный жанр: все чувство юмора, кажется, сосредоточилось в инди-секторе, а в ААА-играх — сплошные нахмуренные брови и нервно поджатые ягодицы. Шутить, конечно, с переменным успехом пытаются почти все, но игр, которые изначально задумывались как юмористические, до обидного мало.

Так вот, лучшая комедия минувшего года — это, пожалуй, дилогия **DeathSpank**, игра, после которой невозможно всерьез воспринимать **Diablo**. Главный герой, мужчина в трико и кокетливых лиловых стрингах, сражается с инфернальными единорогами зла и гигантскими человекоподобными оленями, спасает детей, бесцеремонно запихивая их в мешок, и произносит каждую фразу с таким пафосом, что стены дрожат. Рон Гилберт, счастливый отец семейства **Monkey Island**, в очередной раз доказал, что для того, чтобы приковать людей к экрану, не нужен движок за миллион долларов и поддержка 3D-телевизоров, — достаточно чувства юмора и десятка единомышленников с более-менее прямыми руками.

Battlefield: Bad Company 2

Жанр:
Рота, подъем
Издатель/разработчик:
Electronic Arts/ EA DICE
Рейтинг «Мании»:
9,0

Поскольку первая **Battlefield: Bad Company** вышла только на консолях, ничто не могло подготовить PC-игроков к двойному удару движка Frostbite и внезапно развившегося у серии сингллплеера. Многие из нас начали смотреть этот фильм с середины: ну откуда в Battlefield взялись сюжет про войну с русскими и довольно яркие персонажи?

Да, похождения четверки карикатурных американских пехотинцев, согнанных в одну «Плохую роту» за различные правонарушения, не претендовали на лавры тарантиновских «Бесславных ублюдков». Но в предыдущем выпуске Battlefield на PC всеми героями в сингле вообще выступали боты!

BC2 — всего только второй опыт **EA DICE** в создании джеймсбондовского сюжета с прыжками по экзотическим локациям и финальной перестрелкой во время затяжного прыжка из горящего самолета. В **Bad Company 3** с историей можно будет сотворить что-нибудь совсем уж неординарное, ну а пока наспех нанизанные на сюжетную нить колумбийские джунгли и разрушаемые артиллерией города сложились в бестолковую, но очень яркую демонстрацию возможностей движка.

Полностью разрушаемые здания появились еще в первой Bad Company, но вызывают шок даже сейчас, три года спустя. На фоне возможности на бегу пробить себе проход в стене ракетой декорации **Modern Warfare 2** (не говоря уж о сингле **Medal of Honor**) кажутся невыносимо условными. После BC2 все остальные современные FPS — это каменный век, варварский примитив, в который мы играли лишь за отсутствием достойной альтернативы.

Но это все так, прелюдия к главному: многопользовательские карты в BC2 умудряются выглядеть еще лучше, чем любовно выстроенные уровни сингл-кампании. Это стильные декорации (кто забудет равнодушно нависшую над битвой плотину в Laguna Presa!), где в режимах Conquest или Rush разворачивается та же самая эпическая современная война, что и в сингле, только на сей раз она незаскриптованная. Не один из прямых конкурентов не смог тягаться с Bad Company 2 по части онлайна — DICE не смогли переплюнуть даже самих себя, ну а **Call of Duty: Black Ops** и вовсе осрамилась еще на старте. Удар милосердия конкурентам — дополнение **Vietnam**, в котором появились огнеметы и здоровая доза Стэнли Кубрика.

Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

9 рота года

Medal of Honor

Создателей **Medal of Honor** по-человечески жалко. Впервые за долгое время создатели военного шутера задались целью не просто эпатировать зажравшегося потребителя очередным шоу китайских шутих, а показать более-менее настоящую войну, лишь немного приукрашенную средствами современного Голливуда. В Medal of Honor никто не взрывает Вашингтон, не стреляет в лоб политикам, не грозит миру новейшим техногенным оружием и чеченскими тиранами. Напротив, разработчики все время подчеркивали, что главные герои их игры — это самые обычные солдаты, которые решают проблемы куда меньшего масштаба, но ничуть не меньшей важности, чем их коллеги из шоу-шутеров. Любой пересказ событий игры звучит как сцена из фильма «9 рота»: подавление пулеметного гнезда, штурм кишлака, оборона за единственной уцелевшей стенкой глиняной хижины… Стойте, где же мы это уже видели? Правильный ответ — везде. У Medal of Honor не было своего лица, она начисто терялась за спинами более зрелищных шутеров, в которых в этом году недостатка не было. После этого все слова работников **Danger Close Games** (искренние, мы уверены) об их стремлении отдать дань уважения простым солдатам звучат особенно грустно: ведь, кроме дани уважения, ничего интересного в Medal of Honor нет. Тем не менее за попытку хоть ненадолго отвлечь людей от бутафорских войн и обратить внимание на настоящие они вполне заслужили наш специальный приз.

Call of Duty: Black Ops

Жанр:
Карибский кризис
Издатель/разработчик:
Activision/ Treyarch
Рейтинг «Мании»:
9,0

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата
от 18.08.98 г.
№5 по номенклатуре РС

Мы уже много раз жаловались на то, что с годами хвалить **Call of Duty** становится все сложнее: по мере того, как разработчики раз за разом наращивали масштабы своего файер-шоу, запасы восторженных эпитетов у журналистов истощались на глазах. Но чего уж греха таить, эта серия похожа на провинциального барина, который врывается в трактир с цыганами, актрисами, развязным криком «Всем шампанского!» и телегой, груженой икрой и водкой. Такой может утомить до радикулита, но и совсем отказаться от его общества невозможно — без него скучно.

Впрочем, если бы **Treyarch** продолжили бы пиротехнические традиции **Infinity Ward**, у них бы ничего не вышло. Но после фактической смерти последних вечные сайдкики получили наконец шанс проявить себя и добавили Call of Duty здоровых политических амбиций. **Black Ops** начинается убийством человека, похожего на Фиделя Кастро, в следующем уровне нам устраивают краткую экскурсию по шумящему как муравейник Пентагону, а вокруг — холодная война, Вьетнам и прочие, вполне реальные мерзости двадцатого века. После Modern Warfare с ее бутафорскими националистами и World at War с ее изъеденной молью темой Второй мировой это был глоток свежего воздуха.

И, конечно, Резнов. Этот странный бородач в неповторимом исполнении Гари Олдмана стал главным и единственным заметным героем позапрошлой Call of Duty. Но там его харизма ограничивалась ушанкой, громадным тесаком и патетическими воплями «Ура-а-а!» в каждой второй сцене. В Black Ops — совсем другое дело. Неистовый, инфернальный бунт в воркутинском «Речнике», суицидальный прорыв на грузовике сквозь оцепление, кровавые разборки во вьетконговских тоннелях — бородатый сержант снова украл все шоу, да еще и самым коварным образом поселился в черепе главного героя, непрерывно напоминая о том, что Стайнер, Драгович и Кравченко должны умереть от нашей руки.

Смешав Call of Duty с фильмом A Beautiful Mind, Treyarch удалось выпутаться из безвыходной, казалось бы, ситуации — за это мы простили им даже загубленный мультиплеер и отсутствие хоть сколько-нибудь современных технологий. Конечно, пока разработчики не приделают к своей концепции нечто кардинально новое, путь в первую десятку в нашем топе им заказан. Но то, что Treyarch заставили нас снова с головой окунуться в вульгарный линейный шутер, достойно как минимум уважения. Даже несмотря на то, что половина их успеха — заслуга человека по имени Гари Олдман.

Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Каунтерстрайк года

Alien Swarm

Если вы помните, одиннадцать лет назад вышел один интересный бесплатный мультиплеерный мод для **Half-Life**. В нем две команды закупались оружием, после чего шли безжалостно стрелять в друг друга, захватывать бомбы и вообще — с пользой проводить время. Называлась модификация, конечно, **Counter-Strike**. Что было дальше — вы, должно быть, и так знаете, но обратите внимание вот на какое любопытное совпадение. В прошлом году **Valve** выпустили в Steam бесплатную мультиплеерную игру на движке Source, с внешностью **Alien Shooter** и идеологией **Left 4 Dead**: команда персонажей рвалась через бескрайнее море жвал, когтей и ложноножек, взаимно выручая и дополняя качества друг друга. Речь, конечно, об **Alien Swarm**, за которой редакция «Игромании» почти в полном составе провела не один десяток часов. Конечно, сейчас массовая истерия вокруг нее поутихла, но зато вокруг игры сформировалось плотное комьюнити, появляются фанатские карты, модификации и все прочие атрибуты народного признания. Пророчить Alien Swarm славу CS пока, мягко говоря, рано, зато нашу признательность разработчикам за один из лучших кооперативных опытов ушедшего года мы горячо выражаем уже сейчас.

12

Fable 3

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата России от 18.08.98 г. № 88

Жанр:
Сказка без счастливого конца
Издатель/разработчик:
Microsoft Game Studios/ Lionhead
Рейтинг «Мании»:
8,5

Моральный выбор в играх сегодня — не роскошь, а вполне обычная замена настоящей человеческой драме. Каждая вторая «серьезная» игра то и дело норовит всучить нам в руки пистолет и начать нетерпеливо толкать в спину: ну же, ты пристрелишь этого несчастного торговца наркотиками, у которого жена и двое детей, или что?! Мы давно привыкли решать виртуальные этические проблемы любой сложности. Пожалуй, единственные люди, которые в наше время могут подойти к этому вопросу оригинально, — это **Lionhead**.

Fable 3, сохранив неизменную пастельно-сказочную палитру, выходит на новый уровень морального выбора — на государственный уровень. Возможно, после нее вам раз и навсегда расхочется ходить на марши несогласных (а заодно согласных и гласных), потому что Питер Молиньё мягко, но доходчиво намекает: управлять государством — это ужас как непросто, и нечего огульно ругать власти. Страна на пороге войны, казне срочно нужны деньги, но при этом экономика, социальное обеспечение и уровень жизни находятся ниже линии горизонта, и подданные требуют от короля (это вы) срочно все это исправить. В результате приходится в панике выбирать между строительством детского или публичного дома, превращать природные заказники в горнопромышленные предприятия, закрывать глаза на преступность — и все это, в конечном итоге, ради блага жителей королевства.

Но самое главное в том, что в любой момент времени эта игра способна вас развеселить. Lionhead относятся к делам государственной важности легко и беззаботно, как дети, вывалившие на пол коробку с солдатиками и затеявшие игру в войнушку. Очевидно, что все эти муки выбора, весь социальный подтекст нужен Питеру Молиньё как повод к тому, чтобы надеть на всех NPC дурацкие треуголки, пригласить на озвучку знаменитых актеров и британских комиков, а также затеять целую серию шуток про кур. Этот же подход запросто объясняет и все беды Fable: за три части разработчики так и не научились придумывать сколько-нибудь интересные концовки и вылавливать баги. Зато все освободившееся от геймдизайна время они посвятили персонажам, дизайну, диалогам и придумыванию смешных надписей на надгробьях сельских погостов. В результате Fable 3 получилась довольно-таки никудышной игрой, но это лучшая никудышная игра в мире, сделанная людьми с отличным чувством юмора и влюбленными в свое дело. В век веселых крестьян и веселых фермеров это большая редкость — цените ее, пожалуйста.

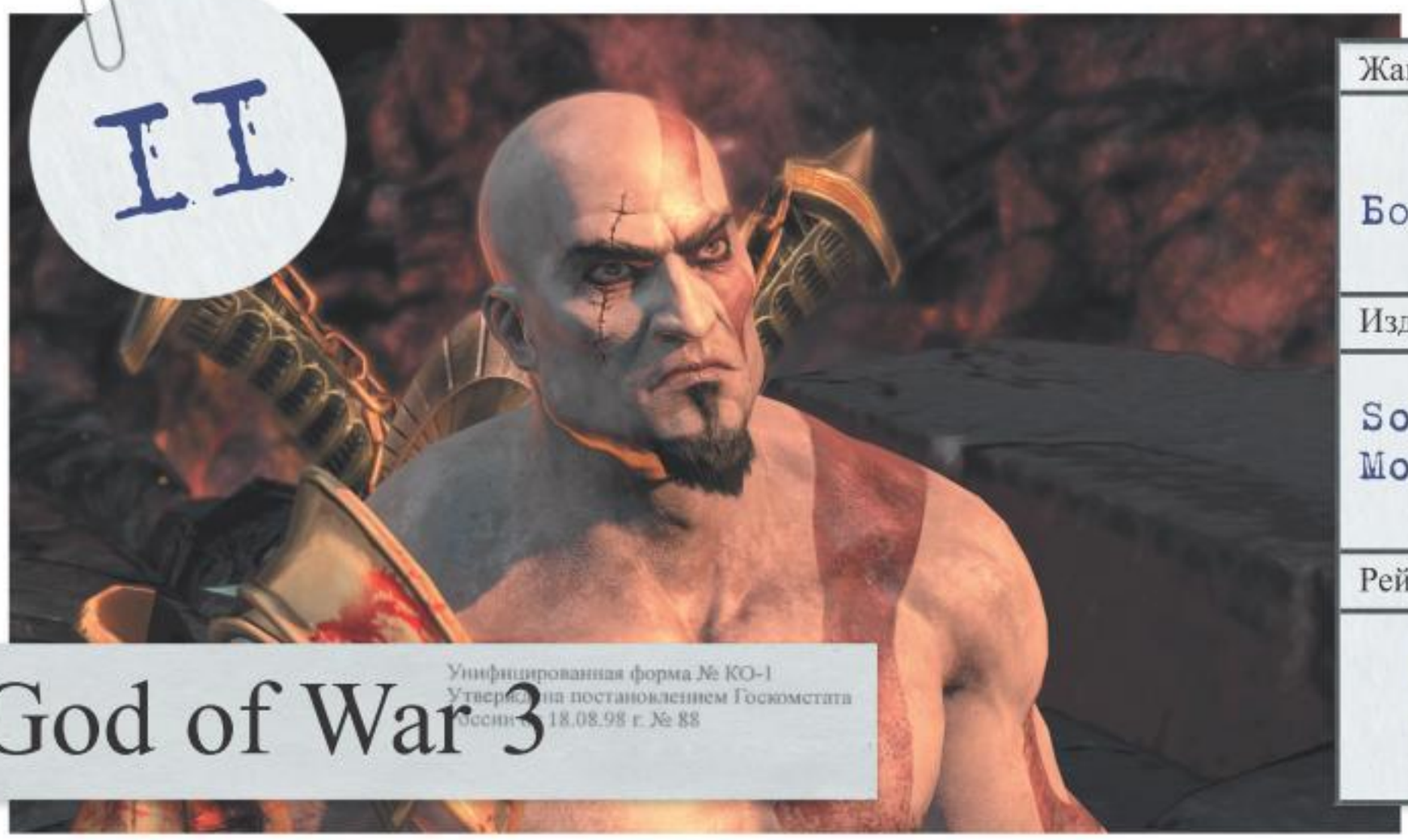
Линия отреза

Бондиана года

Alpha Protocol

Вопреки названию, эта номинация не достанется ни **Golden Eye 007** (потому что это ремейк игры 1997 года), ни тем более **James Bond 007: Blood Stone** (потому что это посредственное непонятно что). Лучшей шпионской игрой в этом году для нас стала **Alpha Protocol**. Как и полагается настоящему разведчику, эта игра искусно маскировалась под трясущийся от немощи клон **Mass Effect**, но в самый неожиданный момент выстрелила нам прямо в сердце из пистолета с глушителем. В Alpha Protocol ужасная анимация, кривая базовая механика, но при этом она умудрилась стать самой нелинейной ролевой игрой за последние несколько лет. Здесь неосторожно оброненная реплика может послужить причиной смерти одного из полюбившихся героев, а набор перков в корне меняет стиль игры. Чтобы никто не расслаблялся, игра дает считанные секунды на выбор реплики в диалогах и перезаписывает единственный слот для автосохранения после каждого из них: сделали неправильный выбор и потеряли ценного союзника? C'est la vie, удачи при следующем прохождении! После Alpha Protocol мало у кого остались сомнения в таланте **Obsidian Entertainment**, ну а последних скептиков добил **Fallout: New Vegas**.

II



God of War 3

Жанр:
Бог войны
Издатель/разработчик:
Sony Santa Monica/Sony
Рейтинг «Мании»:
9,0

Бритый наголо атлет Кратос, чей открытый, добродушный взгляд и красные татуировки по всему телу явно выдают в нем футбольного фаната, всю жизнь выполнял черную, но хорошо оплачиваемую работу по заказу олимпийской партии власти — устраивал провокации на митингах несогласных кентавров, а также подлавливал в подъезде отдельных видных деятелей оппозиции вроде бога Ареса. Но однажды партия власти вероломно предала нашего героя, нажив тем самым сильнейшего врага. Весь спартанский фан-клуб отказался повиноваться воле партии и прошелся по Олимпу с погромами, устраивая массовые беспорядки и избивая ОМОН в золотистых шлемах. В ответ на это Кратос был сброшен с Олимпа обратно в Люберцы, откуда он на протяжении всей игры вынужден снова пробиваться наверх, убивая по пути лояльных партии богов и пользуясь поддержкой праворадикальной оппозиции в лице Афины.

Но даже такой краткий и образный пересказ сюжета **God of War 3** (а это был именно он) — занятие крайне неблагодарное, ведь сюжет в этой игре по-прежнему состоит из свирепого рыка Кратоса «Я покараю вас, боги!», а самым главным нововведением считается увеличение максимального числа врагов на экране до 50 штук.

Но, как ни странно, именно это вкупе с невероятной PS3-графикой и заставляет проходить абсолютно ту же игру в третий раз. Кратос и его враги стали пластичными и убедительными как никогда, карты стали больше, а на сцене появились куда-то бегущие или укрывающиеся безоружные граждане, которых тоже разрешается жестоко убить. И это не считая того, что кишки врагов стали трехмерными, а кровь теперь стекает по коже почти как настоящая.

Мы не зря перечисляем здесь столь малоприятные подробности: разработчики прекрасно знают, ради чего люди играют в God of War, и с каждым разом делают ее все более жестокой. В третьей части, к примеру, по ходу прохождения предлагается оторвать голову еще живому богу Гелиосу и свернуть шею Гере, жене Зевса (самого его тоже придется убить). Причем жестокость God of War не карикатурная, как в каком-нибудь **Splatterhouse**, а самая настоящая — и оттого местами отталкивающая.

Сделать что-то еще более жестокое, чем God of War 3, будет сложно, да и едва ли нужно. Механика игры, которая казалась невероятно свежей в 2005 году (в отличие от переусложненной **Devil May Cry** эта игра словно играла сама в себя, что бы вы ни нажимали, а битвы с боссами были обставлены с помощью quick-time events), в 2010-м уже не вызывала удивления. Лучше всего это показала вышедшая спустя полгода на PSP **God of War: Ghost of Sparta**, в которой было все то же самое, кроме трехмерных кишок.

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата России от 18.08.98 г. № 88

руб. коп.
20 г.
М. П. (штампа)
Главный бухгалтер
подпись
расшифровка подписи
Кассир
подпись
расшифровка подписи

Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Лазарь года

Duke Nukem Forever

Некоторые редакторы «Игромании», люди с бородами и высшим образованием, при случае способны припомнить, как смеялись над постоянными переносами даты выхода Duke Nukem Forever в восьмом классе средней школы. За это время проект прошел через все адовы муки и в довершение всего — пережил собственную смерть, еще не успев родиться. Рэнди Пичфорд и его верные вассалы из Gearbox Software подобрали проект со свалки истории и теперь, кажется, всерьез намерены довести разработку до хеппи-энда. И это, конечно, вызывает невольное восхищение фигурой Дюка Нюкема: пока Кратос отвинчивает рога персонажам книги «Легенды и мифы Древней Греции» и попадает в трехмерный Аид, его похабный предок *на самом деле* умирает, возвращается из мертвых и вообще — не сдается. Какой уж там, на самом деле, Кратос.

Gran Turismo 5

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата России от 18.08.98 г. № 88

Жанр:
Игра-эпоха
Издатель/разработчик:
Sony/Polyphony Digital
Рейтинг «Мании»:
9,5

На примере **Gran Turismo 5** очень хорошо заметно, что японцы совершенно не умеют делать игры по стандартам XXI века. Прохождение Gran Turismo 5 — процесс настолько же волнующий, как игра в «Веселую ферму» или бесплатные китайские MMORPG, ведь он на 90% состоит из примитивного, бессмысленного гриндинга (т.е. зарабатывания денег и опыта) и на 10% — из драйва, запаха паленой резины и всего того, за что мы любим гонки. Для того чтобы облегчить это занятие, **Polyphony Digital** даже придумали специальный режим B-Spec, в котором игра, натурально, играет сама в себя, позволяя игроку расслабиться и попить чай, пока GT5 зарабатывает доллары на покупку десятимиллионной «Феррари» (без которой не пускают в гонки высокого уровня).

Но есть одна причина, по которой все вышеперечисленные глупости нисколько не могут испортить впечатление от Gran Turismo 5, более того — логичным образом дополняют ее образ самой «долгоиграющей» гонки на земле. В отличие от большинства западных разработчиков, японцы по-прежнему умеют превращать игры из простого энтертеймента в настоящее искусство, даже если речь идет всего лишь об автогонке. Gran Turismo 5 — это не просто 1000 машин и примерно столько же часов на прохождение, она вовсе не об этом. Эта игра умеет разговаривать с игроком на языке, понятном только тем, кто в детстве любил заглядывать в салон любой припаркованной у тротуара машины и научился отличать их друг от друга даже раньше, чем уверенно считать до ста.

И речь тут не только о любовании изящной подштамповкой на капоте или прошитым в строчку кожаным рулем. Каждая из 200 с небольшим премиум-машин (скоро их количество обещают увеличить, постепенно обновляя простые «стандартные» модели) здесь ощущается почти как живое существо, к которому нужно упорно искать свой подход. Если получится, то вместе с любимой машиной можно провести почти всю игру, постепенно превращая ее из семейного седана в грозу суперкаров. Только в Gran Turismo 5 вам может прийти в голову мысль вывести машину на прогулку по «Нюрбургрингу», чтобы послушать, как звучит установленный вчера глушитель. Только здесь можно провести целых полчаса после гонки, фотографируя заезд с разных ракурсов: в игру встроен настоящий симулятор фотографа. Только Gran Turismo 5, единственная из всех игр, способна из новичка без водительских прав вырастить настоящего гонщика. Игра учит азам вождения, от тестов на площадке до зубодробительных гонок на выносливость, и не прощает ошибок, заставляя постоянно расти над собой.

Фактически это уже не игра в привычном понимании, а скорее самостоятельная игровая платформа, для работы которой все еще нужна PS3. Феномен Gran Turismo уже давно вырос за пределы игровой индустрии. Лучшие виртуальные гонщики проходят через отборочное сито GT Academy, садятся за руль реального Nissan 350Z и уже на настоящей трассе борются за возможность провести полностью оплаченный гоночный сезон в профессиональной команде. Испанец Лукас Ордонез — первый победитель GT Academy — сейчас довольно успешно продолжает карьеру в европейском чемпионате FIA GT4. И нам кажется, что после этого любые комментарии про 800 стандартных машин и плохую модель повреждений в GT5 выглядят совершенно излишними.

Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Формула года

F1 2010

Автогонки в 2010 году жили не только благодаря Gran Turismo 5 — словно сговорившись, в жанр вернулся почти весь лицензионный автоспорт. Но если игра по лицензии WRC получилась откровенно слабой, то «королева автоспорта» выступила вполне на уровне. Для **Codemasters F1 2010** была первым опытом, поэтому, даже наделав кучу ошибок (мухлюющий AI, странная графика, неинтересные повторы), они смогли воссоздать дух самых дорогих гонок в мире. Карьера гонщика всегда начиналась со слабой команды-дебютанта, машина которой проигрывает лидерам по три секунды на круге. Поэтому фотомоделей и призовое шампанское на первых порах заменяла возня с настройками антикрыла и жесточайшая борьба с собственным напарником за право быть альфа-самцом в команде. Даже самая маленькая победа не проходила незамеченной — конкуренты предлагали миллионные контракты, а телефон менеджера разрывался от просьб об интервью. Многие в этом момент расслабляются, думая, что так будет всегда. Но в этом-то и состоит главный подвох большого спорта, о котором когда-то очень удачно сказал Высоцкий: «Лишь мгновение ты наверху — и стремительно падаешь вниз».

9

StarCraft 2: Wings of Liberty

Жанр:

Звезды говорят

Издатель/разработчик:

Blizzard Entertainment

Рейтинг «Мании»:

9,5

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата России от 18.08.98 № 88

№4 по номенклатуре PC

В этом году стало окончательно ясно, что жанру стратегий в реальном времени официально пришел швах. Только **Blizzard Entertainment** имеет необходимые ресурсы, опыт и, что самое важное, желание для создания шикарной классической RTS. Остальные игры не могут повторить их успеха, даже несмотря на все инновации (см. **R.U.S.E.**) и знатное имя (**Command & Conquer 4**). Вдруг выяснилось, что в 2010 году людям уже совершенно неинтересно обводить юниты рамочкой и посылать их толпами на врага.

StarCraft 2 со всей силы ждали, кажется, только корейцы. Остальные со злобной ухмылкой наблюдали, как Blizzard все переносит и переносит дату выхода игры, а потом и вовсе делит ее на три части и вводит платную подписку для развивающихся стран не только на мультиплеер, но и на одиночную кампанию. Злые языки уже репетировали многочасовые речи о том, что Blizzard впервые в своей истории облажалась. Но тут игра вышла, и злые языки пришлось спешно засунуть в злые неприличные места.

Да, с первого взгляда может показаться, что нам выдали ту же самую игру, что и в 1998 году, но с более-менее современной графикой. Здесь все так же надо строить базу, добывать космическими крестьянами газ и кристаллы, строить пехоту в бараках и технику на фабриках, обводить юнитов рамочкой и посылать их толпами на врага. Так почему же в StarCraft 2 так интересно играть?

Да просто потому, что Blizzard не устраивают скучные карты для сражений, их не устраивают однотипные миссии, банальные способы подачи сюжета, неудобное в нюансах управление, плохой баланс и еще миллион вещей. Но там, где другие машут рукой и приговаривают «И так сойдет!», Blizzard вгрызается зубами в проблему и пытается ее решить.

Что-то получается отлично — еще ни в одной стратегии мы не видели таких захватывающих миссий, в которых правила игры меняются чуть ли не на ходу. И такого внимания к деталям, что пейзажи хочется не только взрывать, но и разглядывать с лупой в руках (несмотря на не самую лучшую в общем-то картинку). Что-то получается хуже — с сюжетами у Blizzard еще не все гладко: следить за тем, как Рейнор пьет горькую в баре, все еще гораздо интереснее, чем слушать, что он говорит.

Главная заслуга StarCraft 2 в том, что он наглядно показал: не бывает мертвых или непопулярных жанров, а бывают недоделанные, скучные или откровенно плохие игры, от которых даже самый большой фанат очень быстро устает. Если крепко сжать в руках коробку с этой игрой, можно почувствовать ее святую, космическую мощь. Это самая большая, самая правильная, самая выверенная, самая ожидаемо-хорошая RTS эпохи. Как и любой проект такой величины, ее очень просто критиковать, но ее масштабом, уровнем исполнения нельзя не восхищаться. В конце концов, StarCraft 2 стоит пройти хотя бы затем, чтобы было что рассказать внукам.

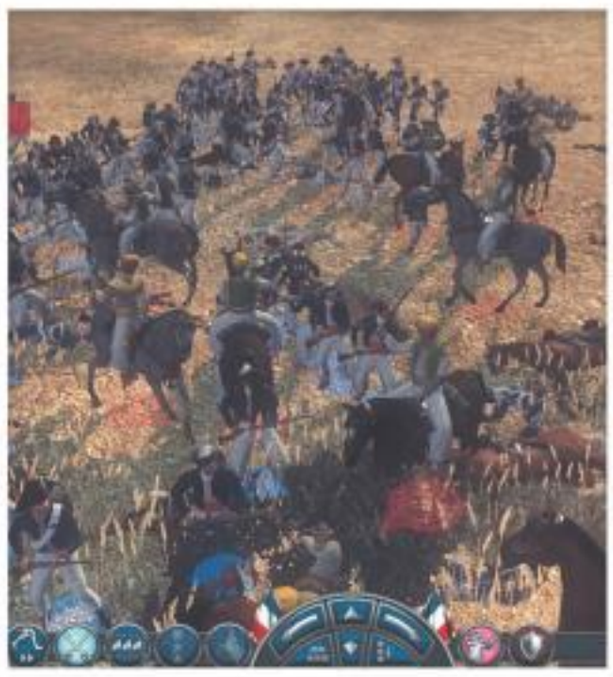
Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Ватерлоо года

Napoleon: Total War

Как известно, игра **Napoleon: Total War** также доступна в специальном издании для России и других стран третьего мира, в которые пока что не провели нормальный интернет. В этой версии игры не требуется онлайн-активация, но при этом она не предусматривает установки патчей и не позволяет играть в мультиплеер. Последний пункт оказался камнем преткновения: дело в том, что одиночная кампания в Napoleon представляет собой сильно урезанную версию **Empire** и поэтому выглядит как издевательство. Игроков загнали в жесткие рамки исторической справедливости, в то время как ключевой особенностью серии всегда была возможность обстоятельно переписать ту главу из учебников истории, которую разработчики выбрали в качестве сеттинга. С другой стороны, онлайновый режим наконец-то раскрылся по-настоящему: в нем появился режим кампании, функция динамического поиска оппонентов и вообще — столько радостей, что и на горбу не унесешь. Поэтому то, чем для вас станет Napoleon — Аустерлицем или же Ватерлоо, — напрямую зависит от наличия у вас приличного канала связи.



8

Halo: Reach

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата России от 18.08.98 г. № 88

Жанр:
Обмани, но останься
Издатель/разработчик:
Microsoft/ Bungie
Рейтинг «Мании»:
9,0

Когда Владимир Владимирович Путин отбывал последние недели своего президентства, в КВН был замечательный номер: глава государства слушает радио, и ему кажется, будто бы каждая песня призывает его остаться на третий срок. Наверное, то же самое чувствовали сотрудники **Bungie**, когда отправили в печать мастер-диск с **Halo: Reach**. Мастер Чиф наверняка подмигивал им с рекламных плакатов, телевизионного экрана, интернет-баннеров, и фантазию для этого напрягать не нужно: на Западе и так все увешано рекламой игры, от героического забрала спартанца не скрыться даже в музее восковых фигур. Разница в том, что Путин по-прежнему с нами и, вероятно, еще попрезидентствует, а вот настоящего, неподдельного Halo мы едва ли дождемся.

Reach — не безупречная игра. Там бестолковый сценарий (и это при таком-то просторе для драматургии!). Там старый, разваливающийся на части движок. Там нет-нет да и прорезаются дурацкие пробежки по окопам в стиле старых **Call of Duty**. Там масштабы не те, что представлялись. Или вот этот уровень в космосе — забавный, конечно, но почему такой маленький и смутно похожий на игру «**Шторм**» десятилетней давности?

Но вот же чудеса — удивительно, насколько же все эти факторы *не влияют* на итоговые впечатления. Halo: Reach — единственная в этом году игра жанра, который мы когда-то называли «живым шутером». И здесь мы имеем в виду не только продвинутый AI и возможность гибко решать любую геймплейную задачу — в Halo все плюсы и минусы вступают в особую химическую реакцию, благодаря которой проект получается таким, что и нарочно не придумаешь. Нигде больше за отчетные 12 месяцев не было так интересно стрелять. Это все, конечно, от большой любви: Halo для Bungie — это как «Гражданин Кейн» для Орсона Уэллса. А для нас с вами — все равно что кэмероновский «Аватар», без экологических завываний, зато с присущим размахом и пафосом, зловещими космическими кораблями, разрушенными городами и всем таким прочим. Ничего столь же монументального Bungie не сделать никогда, даже на деньги Бобби Котика. Кажется, как раз настал час для злополучной экранизации, на которую все никак не найдется финансирование.

Пару месяцев назад прошел слух о том, что следующая игра со словом «Halo» в названии будет ремейком оригинала 2001 года. Если информация подтвердится, это будет лучшим признанием успеха, которое только можно придумать. Дальше только статуя Чифа рядом с монументом Линкольна. Поэтому, пожалуйста, помните, что Halo: Reach — это ваш последний шанс прикоснуться к истории.

Линия отреза

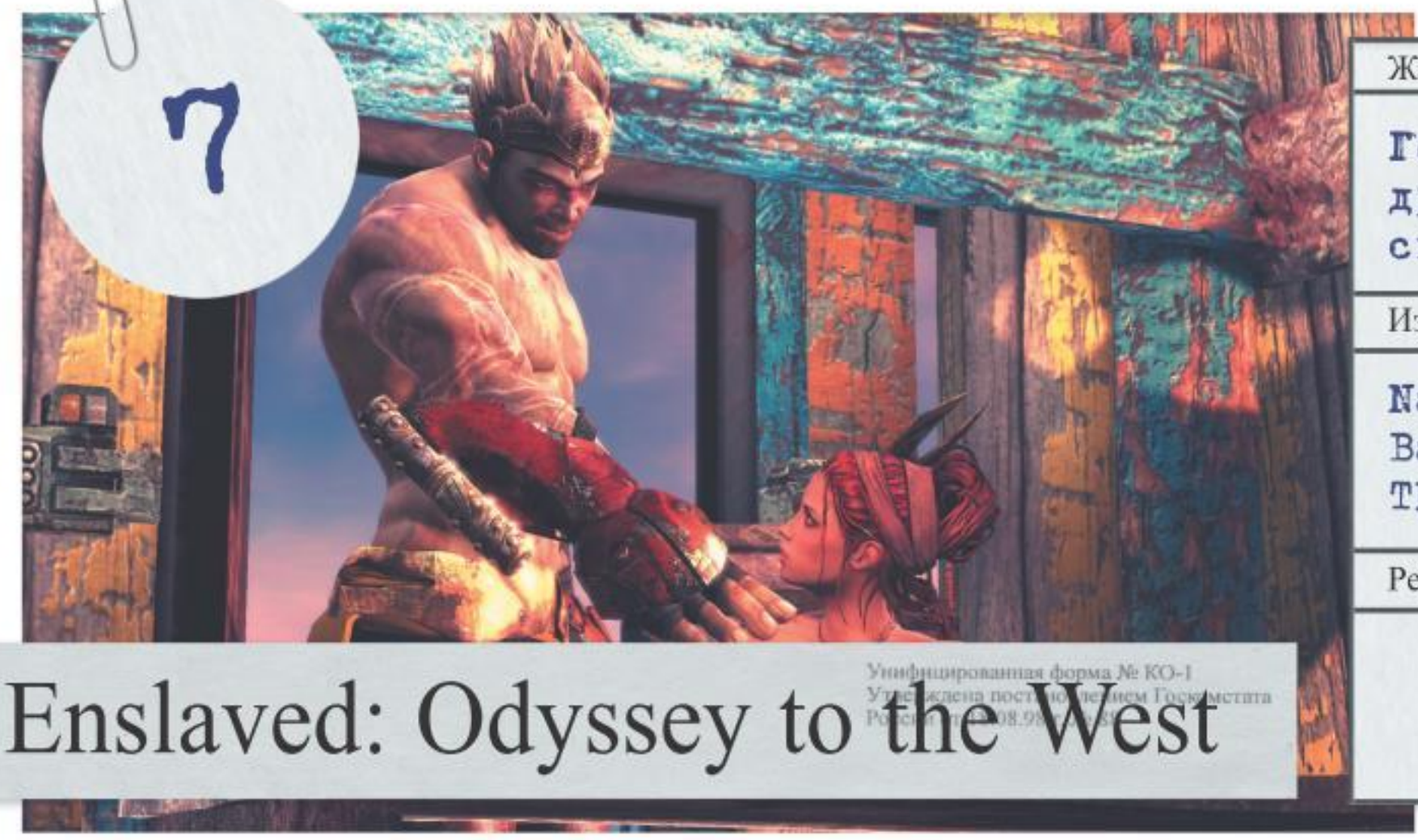
СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Мышь года

Epic Mickey

В ушедшем году было немало примеров, когда великие геймдизайнеры уходили из индустрии и начинали заниматься играми для Facebook, мобильных телефонов и прочей перспективной, но пустой с точки зрения вечности ерундой. На этом фоне продолжение карьеры Уоррена Спектора, который свой долг перед вечностью и так уже отработал с помощью **Deus Ex**, выглядело намного интереснее. Спектор показал совету директоров **Disney** проект своей новой игры в жанре RPG, а те, посовещавшись, предложили ему в ответ… сделать платформер про Микки-Мауса. А дальше, как говорится, понеслось — в игре **Epic Mickey** кумир всех американских детей 40-х попадает в мрачную киберпанк-вселенную, где заправляет сошедший с ума кролик Освальд. Который, само собой, страшно комплексует из-за того, что ему (первенцу Уолта Диснея!) не досталось ни грамма славы ушастого выскочки, а поэтому строит из подручного хлама свою ручную мультипликационную реальность. Дальше количество шуток с недетским подтекстом только возрастает: герои игры мучаются от непереносимости лактозы, а сам мышонок решает некоторые проблемы при помощи мелкого воровства. Epic Mickey, может, и не самая гениальная игра на свете, но уж в самобытности и нездоровом безумии ей точно не откажешь.

7



Enslaved: Odyssey to the West

Жанр:
Горячей дружбой связаны
Издатель/разработчик:
Namco Bandai/Ninja Theory
Рейтинг «Мании»:
8,0

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата

Enslaved в прошедшем году была одной из самых тепло принятых прессой игр, в которую никто не играл. Не нужно долго гадать, почему так получилось: она не стала героем ни одного сексуального скандала, ее не запрещали к продаже на американских военных базах, против нее не выступал комитет солдатских матерей, депутат Селезнев или южноафриканские зулусы. Если говорить проще — издатель **Namco Bandai**, более всего известный по игре **Pac-Man**, попросту слил рекламную кампанию странной заморской игры от авторов любопытного PS3-слэшера **Heavenly Sword**.

От него игра унаследовала и единственный недостаток — то, что за великолепным миром и актерской игрой не скрывалось сколь-нибудь интересной механики. Однокнопочный слэшер наскучивал в первые пять минут, а зрелищная акробатика была полностью автоматизирована и делала все сама. С другой стороны, копить на какой-нибудь меч 25-го уровня — это немножко не то, чем бы хотелось заниматься в мире игры. Enslaved совсем не про кровь, пот и элементы RPG — за ней гораздо приятнее просто наблюдать, не упуская ни одного штриха и диалога.

Как и любое действительно зрелое произведение, Enslaved разговаривает со зрителем простым и естественным языком: в ней нет ни капли любительской натужности **Heavy Rain**, чьи создатели вставляют в игру бредовый эпизод лишь для того, чтобы устроить очередную зрелищную драку журналистки с четырьмя мужчинами. Она не прерывает историю для того, чтобы ввести в сюжет еще одного дежурного клоуна, как это делает **Red Dead Redemption**. Ее герои ни разу не переигрывают, не произносят ненужных реплик, не валяют дурака — они просто ведут себя, как, наверное, вели бы себя нормальные живые люди, не видевшие в своей жизни ничего, кроме войны и разрухи. Они радуются голубому небу и ярким цветам заросшего Нью-Йорка, обсуждают впервые услышанного Шекспира и еще очень боятся потерять друг друга. Когда вокруг нет ни одной живой души, а по руинам опустевшего города грохочут железом роботы, зачищающие развалины от любых форм человеческой жизни, это отнюдь не пустая осторожность.

Наблюдать, как постепенно развиваются отношения пары персонажей (одна из которых, рыжеволосая бестия по имени Трип, держит пальчик на кнопке активации смертельного ошейника громилы по имени Обезьяна), — очень редкое, почти не встречающееся в играх удовольствие, сравнимое с хорошим кино. Герои, в отличие от других игр, живут не только в рамках великолепных кат-сцен, а на протяжении каждой минуты игры — вместо изначальной ненависти и испуга они постепенно учатся доверять друг другу, утешая и протягивая в нужный момент руку. Там, где у других не меняющиеся стандартные реплики, в Enslaved — тонкая актерская игра: взгляды, жесты, интонации. Если вдуматься, то и смертельный ошейник с пультом у рыжеволосой Трип — это такая очевидная метафора любви, с той лишь разницей, что в жизни он надевается всегда добровольно.

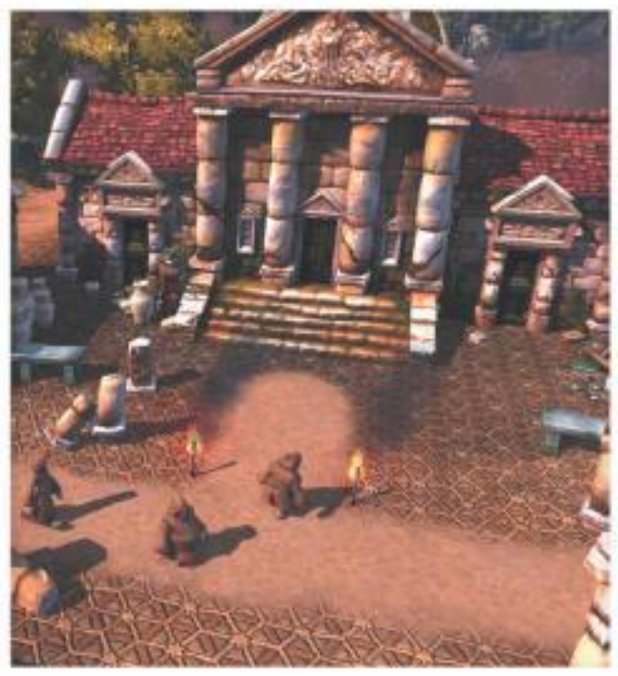
Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Бюргер года

The Settlers 7: Paths to a Kingdom

Есть такой особый род задумчивых и странных игр, которые принято называть «медитативными». К **The Settlers 7: Paths to a Kingdom** этот термин тоже можно применить, но важно понимать, в чем отличие этой игры от, скажем, **Flower**. The Settlers — это не созерцание полета лепестка сакуры на фоне горы Фудзи, это медитация преуспевающего вольфенбюттельского бюргера, который с удовлетворением наблюдает за тем, как спорятся дела в его отлаженном хозяйстве: фермеры возделывают землю, шахтеры добывают руду, а мясники доставляют к офицерскому столу отменные сардельки. К седьмой части серия достигла нужного баланса между созерцательной и экономической частью, поэтому, единожды освоив базовые производственные цепочки, можно было наблюдать за воспроизводством материальных благ до полной нирваны.



6

Fallout: New Vegas

Жанр:
Долгая дорога домой
Издатель/разработчик:
Bethesda Softworks/ Obsidian Entertainment
Рейтинг «Мании»:
8,5

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата России от 18.08.98 г. № 88

№ 3 по номенклатуре РС

Удивительно, но **Fallout: New Vegas** никак не получается вот так в лоб приписать хоть одну заслугу в сравнении с оригиналом. **Obsidian Entertainment** сделала то же самое, что она делает вот уже на протяжении семи лет: большой, добротный сиквел к великолепной игре **Fallout 3**. Но тут есть тонкий нюанс — в Obsidian работают те самые люди, которые в свое время придумали **Fallout**. И этот небольшой факт переворачивает все с ног на голову.

При первом взгляде мы обнаруживаем тот же самый Fallout 3: та же картинка, та же ролевая система, то же управление. Да еще игра (по старой традиции Obsidian) до второго патча глючила, тормозила, вылетала, не засчитывала квесты и вообще вела себя совсем не по-джентльменски. Впору сразу после покупки отвезти ее в крематорий, сжечь в печи, а пепел развеять по ветру. Но, как вы понимаете, ни один здравомыслящий игрок ничего подобного делать не стал.

Как показал опыт **Alpha Protocol**, Obsidian все еще не в состоянии сделать безоговорочный шедевр с нуля. Они не инженеры, которые разрабатывают проект, собирают прототип, тестируют его и занимаются тонкой балансировкой. Они — работники тюнинговой мастерской, способные перебрать уже готовое устройство и выжать из него все возможные и невозможные соки. А тут им в руки еще и попалась модель, знакомая до слез умиления. В результате — Fallout: New Vegas.

Все изменения вводились в организм ювелирными подкожными инъекциями. Мир заиграл новыми красками, появился хардкорный режим выживания в пустоши, улучшилась система крафта, обновилась скудная флора и фауна, в постъядерный эмбиент добавились новые звуки, но главное — на меньшей территории в окрестностях Вегаса многократно возросла плотность событий. Квесты выдает каждый встречный-поперечный, причем большинство из них — абсолютно неформатные, как и положено в Fallout. Мы еще долго будем вспоминать с улыбкой на лице, как гули улетели в космос или как сельскому пижону с замашками черной хип-хоп звезды доверили роль главного инженера на электростанции, потому что он был единственным претендентом на эту вакансию.

Fallout попал в родные руки — это видно хотя бы по сотням отсылок к оригинальным играм, которые разработчики оставили для самых сентиментальных ветеранов серии. Bethesda, при всем уважении, *так* сделать не смогла бы — для них это все-таки чужая игра. В этом смысле мы бы рекомендовали работникам Obsidian все-таки задуматься: может, если уж собственные разработки пока не удаются, вплотную заняться собственной классикой? Мы, например, соскучились по **Planescape: Torment**.

Линия отреза

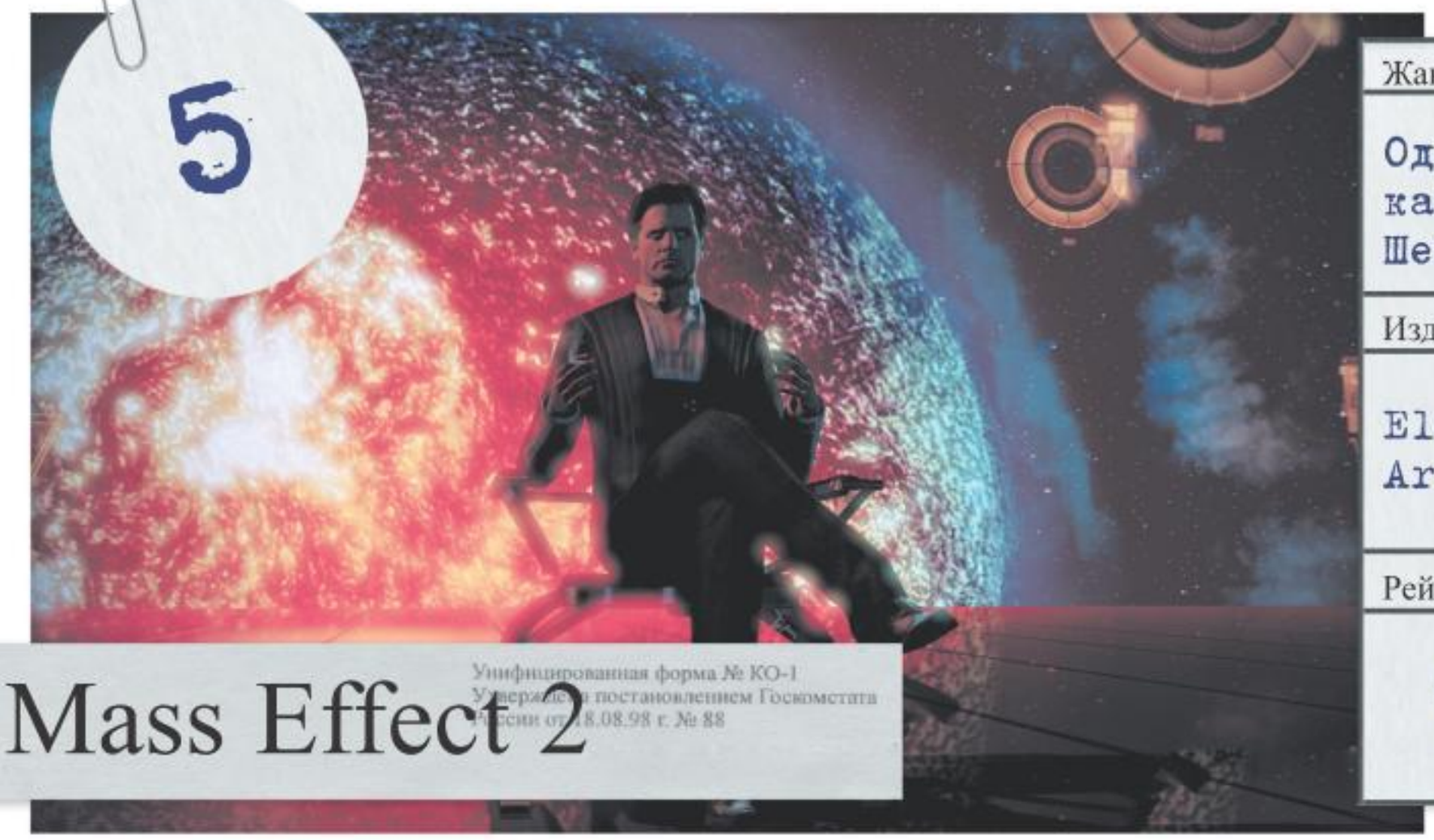
СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Змий года

World of Warcraft: Cataclysm

World of Warcraft: Cataclysm не участвует в общем зачете по ряду причин. Во-первых, это все-таки аддон. Во-вторых, это онлайновая игра, слепленная из совсем другого теста, нежели остальные участники сегодняшнего капустника. Ну а, в-третьих, это было бы просто нечестно: WoW и каждое дополнение к нему пользуется в мире такой бешеной популярностью, что уже давно перерос рамки индустрии: вплоть до того, что компания **Razer** недавно анонсировала целый субнетбук с семидюймовым экраном, созданный в первую очередь для игры в WoW (там, конечно, есть возможность выхода в интернет и Windows 7 на борту, но мы-то с вами понимаем). Fallout: New Vegas продался пятимиллионным тиражом за три месяца. Cataclysm (напоминаем, аддон) за месяц достиг продаж в 4,7 млн копий, что приблизительно равно населению города-героя Санкт-Петербурга. И останавливаться, понятно, не собирается. WoW — это исполинская машина по перемалыванию ваших денег и свободного времени, и с этим нельзя не считаться. Поэтому мы снимаем шляпы в знак уважения. И отходим подальше — мало ли что.

5



Mass Effect 2

Жанр:
Одиссея капитана Шепарда
Издатель/разработчик:
Electronic Arts/BioWare
Рейтинг «Мании»:
9,0

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата России от 18.08.98 г. № 88

Последние годы компания **BioWare** занимается тем, что возвратно-поступательными движениями отпиливает от жанра RPG все лишнее. Это особенно заметно, если сравнить, например, **Mass Effect 2** и, например, **Baldur's Gate**. За минувшее десятилетие отвалилась тяжелая, как иридий, ролевая система со сложными матерными словами типа «armor class» и «THAC0». Вслед за ними отправилась система боевая (отчасти возрожденная в **Dragon Age**), инвентарь и прочая ветошь. Современная ролевая игра образца 2004 года по версии BioWare выглядит как смесь **Gears of War** и «Санта-Барбары»: если герои не сморкаются Шепарду в плечо по поводу не сложившейся личной жизни, то они носятся по космическим станциям, подпирают спинами ящики и жужжат лазерными винтовками под бравурную музыку.

Но, несмотря на все эти упрощения и условности, разработчики сохранили главное — ощущение причастности к чему-то большому и очень важному. Сегодня принято искусственно воздвигать вокруг любой популярной игры проработанные вселенные (см. Gears of War, **Halo** и того же **S.T.A.L.K.E.R.**), но в самих играх события проносятся мимо игрока со скоростью поезда «Сапсан». Mass Effect, будучи ролевой игрой, оставляет пользователю радость первооткрывателя. Первый спуск на родную планету кроганов, личный визит в сердце кварианского Роя, разведка полезных ископаемых на затерянных в черт-те каком парсеке астероиде... Mass Effect 2 — это Приключение с большой буквы и легким напылением Dragon Age: погибший и воскресший Шепард работает на ультраправую человеческую корпорацию и противостоит расе гигантских мыслящих жуков-роботов, которые похищают людей и перерабатывают их в страшно сказать что. Финальный босс — терминатор-переросток.

И даже несмотря на то, что разработчики не сумели раскрыть потенциал собственных персонажей даже наполовину, Mass Effect 2 остается самой стремительной, самой эпической ролевой игрой, сияющей как металлический зад робота Бендера. Ни Fallout: New Vegas с его мусорной романтикой, ни скомороршная Fable 3 таким размахом похвастаться не могут. А тем временем в тизере третьей части Жнецы уже беззастенчиво таранят Землю. Так что у всех, кому кажется, что после Heavy Rain о пафосных диалогах Mass Effect можно навсегда забыть, еще будет возможность передумать.

№ 2 по номенклатуре РС

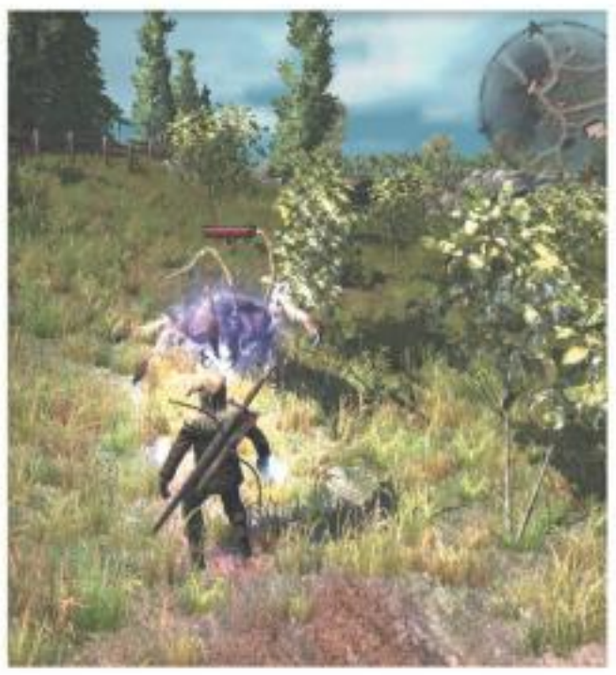
Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Неоготика года

Arcania: Gothic 4

Пока в **Mass Effect** пересматривали концепцию боев в RPG, а в **Alpha Protocol** представляли беспрецедентную нелинейность, культовая ролевая серия **Gothic** неожиданным образом выродилась в неведому зверушку. Новые разработчики решили упростить концепцию игры, но забыли заполнить освободившийся вакуум хоть чем-нибудь интересным. В результате из без того консервативной игры исчезли ее собственные ноу-хау вроде симуляции жизни и неформатной системы прокачки. Закономерный итог — когда-то легендарная «Готика» сравнялась по качеству со среднегармонической восточноевропейской RPG.



4

Жанр:

Римские каникулы

Издатель/разработчик:

Ubisoft/ Ubisoft Montreal

Рейтинг «Мании»:

9,0

Assassin's Creed: Brotherhood

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата

Если бы члены антиглобалистских организаций обратили бы критический взгляд на видеоигры, **Assassin's Creed** попала бы под раздачу одной из первых. Созданная транснациональной корпорацией **Ubisoft**, эта серия является одним из наиболее убедительных аналогов биг-мака от индустрии интерактивных развлечений.

Ubisoft Montreal безжалостно перемалывают в одну однородную массу десятки своих и чужих идей, из самых разных игр. Концепция захвата районов — из **GTA: San Andreas** и **The Saboteur**, акробатические пазлы из **Prince of Persia**, парашют из **Just Cause**... В основе всего этого, безусловно, лежит мощнейшая базовая концепция, но в голом виде она, как показал опыт первой части, никому толком не нужна.

За все это разработчиков, мягко говоря, можно было бы упрекнуть в недобросовестности, но **Brotherhood** — редкий случай гармонии между талантом и маркетинговым отделом, и результат получается потрясающий. В гигантском сендбокс-Риме игрок, несмотря на свободу перемещения, почти никогда не бывает предоставлен сам себе: как только сюжетные задания временно надоедают, тут же возникает труднообъяснимое желание выполнить пару контрактов на убийство. Или поучаствовать в гонке. Или вплотную заняться освобождением города от тоталитарного папского режима. В середине игры нам доверяют командование римской ячейкой ассасинского братства, и безумный водоворот новых дел снова закручивает игрока не хуже любой карусели из парка культуры и отдыха. Где-то на заднем фоне в это время привычно разворачивается научно-фантастическая белиберда об исчезнувших цивилизациях и грядущем конце света.

Ну а когда от всего этого техно-Возрождения внутренности начинают жалобно проситься наружу, расслабленный игрок обнаруживает в меню пункт «Multiplayer», а там — совсем другая история, тренажер по выслеживанию неадекватных личностей в толпе и продвинутый аналог игры **The Ship**, с уровнями, апгрейдами, рейтинговыми таблицами и черт знает чем еще. Приходится делать вынужденную остановку еще на неделю-другую.

Каким бы вредным ни был биг-мак, он почти всегда оставляет после себя чувство мучительного удовольствия. В том смысле Brotherhood, конечно, в безусловном выигрыше: он доставляет в несколько раз больше положительных эмоций, но значительно менее вреден для здоровья (впрочем, в сочетании с диваном и картошкой фри последнее утверждение становится спорным). Предельно насыщенная лучшими достижениями сендбокс-хозяйства, она вот-вот провалится под грузом собственного гигантизма. Отсюда важнейший вопрос: что будет дальше? Лично мы были бы не прочь увидеть **Assassin's Creed 3** в антураже Японии эпохи сёгуната — с ниндзя и гейшами. Или на Руси эпохи Ивана Грозного и миссиями по устранению опричников. Делайте ставки.

Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Сплинтерцелл года

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Несмотря на случайный характер приведенных здесь номинаций, мы все-таки не могли не отдать дань традициям и преемственности, тем более что повод для этого — самый подходящий. В прошлом году опять вышла новая часть Splinter Cell и опять оказалась тем, чем обычно оказываются 99% игр серии, кроме самой первой. То есть хорошим, качественным, в чем-то даже инновационным, но совершенно проходным стелс-экшеном про обезличенного шпиона с тремя глазами. Но для нас **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction** все же кое-чем дорога. Во-первых, своим кооперативным режимом, который открывается незабываемой сценой всплытия подводной лодки у стен Московского Кремля (задание: найти и обезвредить русских генералов, втайне приторговывающих ядерными боеголовками). Ну и, во-вторых, совершенно гениальным — и тогда еще не слишком заезженным — визуальным финтом, благодаря которому вся очевидная и не очень информация проецируется громадными белыми титрами на окружающие вас предметы обстановки. Иногда кажется, что ради демонстрации этого приема **Ubisoft** и затеяли весь Conviction, но даже это не позволит нам разбрасываться таким добром.

3

Sid Meier's Civilization 5

Жанр:
Вечные ценности
Издатель/разработчик:
2K/Firaxis
Рейтинг «Мании»:
9,5

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена Постановлением Госкомстата
от 18.08.98 г. № 88

№ 1 по номенклатуре РС

На большом и шумном празднике жизни, который у нас называется «Подведение итогов 2010 года», игра **Civilization 5** внезапно оказалась в статусе свадебного генерала. В конце первого десятилетия двухтысячных вышло так, что «Цивилизацию», эту великую игру с двадцатилетней историей, оказалось просто не с чем сравнить — так уже не делают. Не потому, что разучились, — просто некому, да и не для кого. В итоге для объяснения, почему Civilization 5 такая великая, приходится чуть ли не включать извинительный тон, что, согласитесь, уже совсем стыд.

Первая «Цивилизация» появилась на свет в то время, когда увлечение играми было уделом гиков-компьютерщиков, а по степени маргинальности находилось где-то между такими увлекательными занятиями, как коллекционирование спичечных коробков и склейка пластмассовых «танчиков». От игрока в начале девяностых требовалось нешуточное воображение: суметь увидеть на месте контурной карты целую планету с ее империями и народами, в цветных карточках с человечками — разглядеть великие армии. Но самое главное было заставить все это месиво из цифр и пикселей за пару часов разыграть на ваших глазах небывалых масштабов историю — историю всего человечества.

Любопытно, что за двадцать лет эволюции и пять сиквелов совсем уж глобально ничего не изменилось и Civilization 5 все так же показывает публике свои контурные карты (ну разве что теперь по науке, со всеми шейдерами), а взамен по-прежнему требует только воображения. Конечно, в Civilization с годами что-то меняется — никакая, даже самая совершенная формула игры не будет без перерыва работать двадцать лет. В этом смысле пятая часть еще и удивительный случай — это первая «Цивилизация», в которой авторы не как обычно ввернули еще с десяток концепций, юнитов и научных веток, а пошли на святотатство и, наоборот, упразднили некоторые критичные (как казалось) для игры вещи. Результат превзошел все ожидания: настолько искусно выточенной, до блеска отполированной и совершенной «Цивилизации» мир еще не знал.

Из огромной, неповоротливой махины, которая по сложности управления приближалась к программам по бухучету, старушка Civilization вдруг превратилась в поджарую, выхолощенную и чуть ли не пригламуренную стратегию. Теперь никакого копания в длинных списках городов и ручного перебора стека из тридцати юнитов — в Civilization 5 автоматизированы все самые рутинные и скучные занятия. Дипломатия наконец-то работает даже для слабых стран, культурным влиянием можно избежать войны, а сами военные операции скорее напоминают изящные шахматные партии и не заканчиваются, как раньше, сбором армии из пятидесяти танков и полным уничтожением всех, кто не твоего цвета. Несмотря на возраст, у «Цивилизации» вполне удачно получается сохранять осанку и вполне комфортно себя чувствовать среди всех этих молодых и дерзких игр, о которых вы уже прочитали или еще будете читать на ближайших страницах. Уже хотя бы за такую несгибаемость — наше третье место.

Линия отреза

Эффективный менеджер года

Бобби Котик

Наша специальная награда (первоначально называвшаяся «Человек года») отходит президенту **Activision** Бобби Котику. Еще после фильма «Адвокат дьявола» стало ясно, что если настоящий дьявол и существует, то наверняка прячет хвост под полами дорогого костюма и управляет транснациональной корпорацией. Котик подходит на эту должность как нельзя лучше — со стороны кажется, что весь прошлый год он провел, без остановки закрывая ему студии, подавая в суд иски против коллег и поджаривая разработчиков на вертеле. Однако нужно помнить, что за 20 лет Котик превратил Activision из небольшой конторы в локомотив индустрии. И все решения, которые он принимает на своем посту, продиктованы исключительно интересами бизнеса — сам Котик в игры никогда не играл и не будет, но он прекрасно чувствует, чего хочет рынок. И если этот рынок готов терпеть **World of Warcraft** или регулярные DLC к **Call of Duty** — Котик будет их ему продавать. А своей «демонизацией» Бобби обязан в первую очередь собственному несдержанному языку: его высокомерные высказывания доставили немало удовольствия читателям новостных лент, но, к сожалению, лишь подтвердили, что сам он — всего лишь слегка сбрендивший от успеха циничный коммерсант.

2

Жанр:
Вестерн
Издатель/разработчик:
Rockstar/ Rockstar San Diego
Рейтинг «Мании»:
9,5

Red Dead Redemption

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата
№ 88

«Железный конь идет на смену крестьянской лошадке!» — вещал с трибуны автопробега Остап Бендер, но у **Rockstar** вышло все с точностью наоборот. Рождение, да и большая часть (если быть честными) невероятного успеха вестерна **Red Dead Redemption** стали возможны только благодаря трем магическим буквам: GTA.

Поэтому даже если в **Grand Theft Auto 4** (два года назад получившей от нас жирную «десятку») вдруг заменить железных коней на живых, а эмигрантов в спортивных костюмах на сильно пахнущих виски небритых мужчин в шляпах и сапогах, то сильно хуже она от этого не станет. Почему же тогда Red Dead Redemption не стал игрой года, спросите вы? Ответ прост: потому что это все еще GTA, со всеми присущими ей недостатками. За игрой по-прежнему действительно интересно наблюдать лишь в начале и в конце длинной 20-часовой истории, а большая часть связующих миссий представляют из себя обычный балласт в духе «отвези, привези, найди и пристрели».

И если признанные гении из **Rockstar North** в GTA 4 сумели почти избежать этого, наполнив даже самые проходные задания массой любопытных диалогов и сцен, то их менее опытные американские коллеги из **Rockstar San Diego** сделать этого, увы, не смогли. Но и поражением это назвать ни в коем случае нельзя, ведь большая часть сил команды ушла на постройку самого настоящего Дикого Запада, жить в котором оказалось намного интереснее, чем пытаться узнать, как же там все сложится у бродяги и бандита Джона Марстона.

Мужчине без определенной профессии, но в самом расцвете сил всегда есть чем занять себя в городке поблизости от границы с Мексикой: нужно лишь уметь держать в руке кольт и быстро седлать коня. Можно оказать услугу шерифу и притащить на порог тюрьмы какого-нибудь Фернандо Кортеса с плаката «Разыскивается». Можно пасти коров, охотиться на броненосцев, смотреть немое кино, спасать прекрасных дам или отправиться в путешествие за сокровищами. А можно просто завалиться в салун, спустить все имеющиеся деньги в покер, выпить виски, а потом подраться на дуэли с одноглазым ирландцем, которого угораздило косо на вас посмотреть.

Но главная заслуга Red Dead Redemption заключается вовсе не в том, что в какой-то момент он с явным удовольствием дает Джека Лондона и будит в нас маленьких искателей приключений. Это по-настоящему зрелая игра, которая ни на секунду не дает забыть о том, что в реальной жизни никогда не удастся проснуться совсем новым человеком, даже если ты — на забытом богом ранчо Макферлайнов, а будит тебя симпатичная блондинка. Каждое новое убийство, каждое новое усилие и каждый новый день Джон встречает только с одной мыслью: «Это все ради них». Он помнит, что в этот момент где-то далеко его ждут любимая жена и сын, растущий без отца. Да и ждут ли еще? Время бродяжьих золотоискателей и бандитов стремительно подходит к концу, а самые отпетые из них вынуждены вести охоту за головами друг друга. Здесь даже убивают как-то без ненависти, а исключительно из лучших побуждений, ведь, как пел певец Дельфин, «лучше так сдохнуть, чем никого никогда не любя».

Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Гринго года

Just Cause 2

Первая часть **Just Cause** вышла в то волшебное время, когда каждый второй разработчик глядел в Наполеоны и мечтал повторить успех **GTA**. Шведская вариация на эту тему отличалась тем, что в ней были тропики, парашют, гарпун и… в общем-то, все. С тех пор тщетность попыток дословно скопировать формулу **Rockstar** стала ясна даже тем, чьим тотемным животным является черепаха. Оставшиеся энтузиасты стали развивать в рамках концепции свои собственные ноу-хау, и так уж получилось, что для **Avalanche** это были те самые парашюты, гарпуны и тропики. **Just Cause 2** — это GTA без стыда, совести и чувства меры. В нем вертолеты угоняют прямо на ходу, предварительно пересчитав зубы пилоту. При помощи двойного гарпуна подвешивают тяжеленные джипы на пальмах или, наоборот, прицепляют несчастных солдат к несущейся на крейсерской скорости машине. На фоне всего этого разворачивался разнузданный сюжет о свершении революции в условной Камбоджи — с вечно пьяными партизанами и карликом-злодеем с игуаной на плече.

I

Heavy Rain

Унифицированная форма № КО-1
Утверждена постановлением Госкомстата России от 18.08.98 г. № 88

Жанр:
Подожди, дожди, дожди
Издатель/разработчик:
Sony Computer Entertainment/ Quantic Dream
Рейтинг «Мании»:
10

Когда пять лет назад мы назвали **Fahrenheit** игрой года, все было предельно очевидно. Честная мультиплатформа, новое слово в жанре (хотя многие так и не смогли решить — в каком), прорыв пятилетки и большие надежды.

С **Heavy Rain** все вышло сложнее. Во-первых, формально в «Игромании» рецензии на эту игру не было, она вышла аккурат на пороге нашего перехода в мультиплатформенный формат. Во-вторых, где-то в это же время известный лесовод и киноман Олег Ставицкий совершенно справедливо предъявил к Heavy Rain ряд претензий на том основании, что никакого культурного прорыва не произошло, что сценарий остался на уровне телетриллера, персонажи и их проблемы высосаны из пальца, а Дэвид Кейдж не имеет морального права называть себя режиссером (с полным текстом колонки, а также с рецензией вы без труда можете ознакомиться на ***igromania.ru***).

Причина, по которой Heavy Rain все-таки находится на первой позиции в нашем списке, заключена в самом словосочетании «игра года». Мы выбираем лучшую игру. Не сценарий, не персонажей, не режиссера. А главная особенность видеоигр в сравнении с прочими видами медиа — в интерактивности. В способности разработчиков вывести игрока на принципиально новый уровень погружения, сделать его непосредственным участником событий, на которых в кинематографе приходится смотреть со стороны.

И уж в этом искусстве Heavy Rain на сегодняшний день нет равных. Теми же самыми руками, которыми в кинозале обычно держат колу и попкорн, мы на несколько часов стираем границу между той и этой сторонами экрана. Без отдельных глупостей вроде эпизода с чисткой зубов и почесыванием задницы в душе не обошлось, но когда вы богатырским замахом геймпада (без всяких Move и Kinect) обрушиваете на голову противнику удар за ударом — воздух искрится. Когда вы судорожно пытаетесь выбрать единственно нужную реплику из расплывающихся слов над головой персонажа — тут уже не до умствований на тему ущербности сценария. Ну а сцена с побегом из стремительно воспламеняющейся квартиры по накалу эмоций перевешивает весь God of War 3 с его брызжущим тестостероном.

Но одних лишь зрелищных QTE (пусть даже выполненных на недосягаемо высоком уровне) было бы недостаточно. Гениальность Heavy Rain еще и в том, что здесь нет единственно правильных решений, но у каждого действия обязательно будут последствия, поэтому кто из главных героев доживет до финальных титров и каким путем до них доберется — исключительно ваше дело. Возможность эксперимента и небывалый уровень погружения — именно это делает Heavy Rain великой игрой. Дэвид Кейдж, разумеется, не гениальный режиссер и, вероятно, вообще никакой не режиссер. Зато он действительно талантливый геймдизайнер, а для нас, игроков, это значительно важнее.

Линия отреза

СПЕЦНОМИНАЦИЯ

Ваша игра года

Mass Effect 2 — лучшая игра-2010 по версии посетителей сайта igromania.ru

В преддверии Нового года на форуме «Игромании» мы попросили вас, дорогие читатели, выбрать лучшую, по вашему мнению, игру ушедшего года. К счастью, ваше мнение не совпало с нашим — мнений должно быть много. По этой же причине мы не станем говорить о **Mass Effect 2** (обошедшей Heavy Rain с отрывом в 252 голоса) ничего нового, а лучше предоставим слово голосовавшим (авторские орфография и пунктуация сохранены).

«На первом месте безусловно этакое откровение года — Mass Effect 2. Эта зараза, как пиявка, всосалась мне в мозг и не отпускала несколько месяцев» — **Demascus**

«Mass Effect 2. Таких эмоций и такого эпика я еще не получал не в одной игре» — **DESERT EAGLE**

«Так же проголосовал за Mass Effect 2 — шикарный проект, напичканный мощью и пафосом» — **TRON**

«Против большинства не попрешь mass effect 2 игра года а кому не нравится ну незнаю идите убейтесь об стену» — **BROUL**

«Есть игры, где ролевая система лучше чем в Mass Effect 2. Есть игры, где боевая система лучше, чем в MassEffect 2. Однако игры, где они бы столь грамотно сочетались нет. Кроме ME 2, естественно» — **redmurza**

«Mass Effect 2 — за сюжет и морду Шепарда» — **ALEX_1942**

Долгая дорога в тренды

Разбор пролетов-2010

Ушедший год должен был бесповоротно изменить ход игровой истории: заработал OnLive; FarmVille признали лучшей онлайновой социальной игрой года на Game Developers Conference в Сан-Франциско; стали привычной вещью неординарные контроллеры для консолей. Благодаря планшету iPad возник целый новый сектор игрового рынка, а стриминговое видео и аудио в браузере окончательно вытеснили открываемые в программном плеере AVI и MP3. И это еще не самое странное... на компьютерах Mac наконец-то появились Steam и игры! Но взглянем правде в глаза: на деле ничего особенно не поменялось. Облачные вычисления не спешат вытеснять консоли и разорять производителей компьютерных комплектующих, Kinect и PlayStation Move используются в основном на вечеринках, игры для iPad ничем не отличаются от игр для iPhone. Подводя итоги минувшего года, хочется оглянуться на несостоявшиеся революции и вспомнить, что о них думают большие и малые знаменитости нашей с вами индустрии.

Запуск игровых сервисов OnLive и Gaikai

OnLive запущен в июне, но и через полгода после полноценного старта самые важные события в жизни сервиса — торжественное заявление об отмене ежемесячной абонентской платы и начало продаж **OnLive MicroConsole**.

Производители консолей по-прежнему не желают иметь с OnLive ничего общего, меню PC-игр в сервисе все такое же скудное и ютится на одной браузерной страничке. Средний интернет по США все еще измеряется килобитами (не мегабитами) в секунду — в общем, без игр и инфраструктуры OnLive остается действующей моделью первого в мире стримингового игрового сервиса.

Дэвид Перри с альтернативным сервисом Gaikai добрел до стадии закрытой бета-версии: 11 тысяч приглашенных пользователей играют в **Mass Effect 2** и дружно жалуются на лаги... В ближайшие 3-4 года изменений в этой идиллической картине ждать не стоит.

«Представьте себе: вы разработали первый Xbox, потеряли на нем миллиард долларов, но все-таки добились успеха с Xbox 360. А тут вдруг появляется новая компания и объявляет, что современные технологии позволяют разместить весь ваш контент на ее серверах и доставлять ваши игры через OnLive. Я думаю, ни один совет директоров в своем уме не пойдет на такое».

Майкл Пахтер, аналитик агентства Wedbush Morgan Securities, ни один из прогнозов которого пока еще не сбылся

Загадочная OnLive MicroConsole оказалась сетевым телевизионным адаптером с портами для подключения нескольких неудобных геймпадов.

Взрыв социальных игр

FarmVille — самое популярное в мире приложение для самой популярной в мире социальной сети Facebook (58 млн активных пользователей на момент написания этих строк). Вирус огородничества поразил всю планету. Вне социальных сетей подобные проекты существовать не могут и не хотят — ну кто в здравом рассудке будет тратить время на аккуратное кликанье по участкам виртуальной фермы или ресторана? Другое дело, если этим занимаются все ваши реальные (да и виртуальные) друзья и знакомые...

В знак протеста против FarmVille и прочей продукции компании **Zynga** инди-разработчик Ян Богост даже соорудил игру **Cow Clicker**, весь игровой процесс которой заключается в необходимости раз в шесть часов кликать на нарисованной корове и привлекать к этому делу соседей. Беда в том, что в условиях социальной сети злобная пародия оказалась вполне играбельной и очень аддиктивной вещью.

Cow Clicker настолько не отличается от обычной Facebook-продукции, что до сих пор имеет рейтинг 4,5 из 5, хвалебные рецензии и 10 тысяч игроков в месяц.

Как бы то ни было, социалки оказались игровым фастфудом: сытое «Фермой» брюхо глухо и к деликатесности инди-игр, и к хардкорным ингредиентам мировых блокбастеров.

«Легко выказать свою антипатию к социалкам, назвать их не имеющими отношения к игровому делу и решить, что у вас не будет с ними ничего общего. Но нельзя полностью игнорировать их популярность и списывать все на дурной вкус казуальных игроков. Социальные игры — это ведь не только вопиющее неискусство, это еще и пугающие образчики общей трагедии человеческого бытия».

Ян Богост, профессор технологического института Джорджии и основатель **Persuasive Games**, создатель одиозной игры Cow Clicker

Появление Kinect и PlayStation Move

В 2010 году к скромному Wii-пульту присоединились два новых контроллера: один — в виде робко выглядывающей из-под вашего телевизора камеры, другой — в форме черной трубки со светящимся набалдашником (в дополнение к давно купленному **PlayStation Eye**). К январю 2011-го **Microsoft** продала 8 млн контроллеров **Kinect**, а **Sony** — 4 млн комплектов **PlayStation Move**; по предсказаниям того же Майкла Пахтера, в 2011-м клиентская база новых устройств должна составить 20-25 млн человек.

Из всех трех motion-контроллеров на игровое устройство больше всего похож PlayStation Move, создатели которого не распылялись на бесполезные вещи, а развивали точность и отзывчивость управления.

Но важно другое. Камера для Xbox 360 за $150 и волшебная светящаяся палочка для PlayStation 3 за $50 добавят каждой платформе по паре лет жизни, ведь в текущей экономической ситуации никому не хочется тратиться на запуск платформы следующего поколения (хотя Microsoft и может позволить себе ухнуть полмиллиарда долларов на рекламную шумиху вокруг Kinect).

«Во-первых, все видели порнозвезду Кирстен Прайст, тестирующую Kinect в обнаженном виде? Во-вторых, вы как, купили уже? И где прыгать собираетесь в своих квартирках, а? Сам я попрыгал бы, но там три метра нужно до телевизора и еще метров несколько вокруг, чтобы вслед за госпожой Прайст свободно махать различными частями тела...»

Александр Каныгин, бывший сотрудник журналов Game.EXE и «PC Игры», блогер и один из первых энтузиастов дела Kinect в нашей стране

Игры на iPad и других планшетных компьютерах

До появления iPad в апреле 2010 года рынка планшетных компьютеров просто не существовало. Можно было играть на смартфонах или на ноутбуках, но те жалкие устройства, что копошились между ними, никак нельзя было назвать игровыми платформами.

А iPad оказался вполне пригоден для игр — и некоторые вещи (вроде HD-версии **Angry Birds** или ремейка оригинального **Prince of Persia**) на планшете смотрелись и управлялись лучше, чем на любой другой мыслимой платформе. Появился и первый конкурент — **Galaxy Tab** компании **Samsung** с библиотекой HD-игр для операционной системы **Google Android**.

Впрочем, от игр для обычных смартфонов все это пока отличается лишь разрешением.

«Позвольте процитировать Чарльза Диккенса: это было самое прекрасное время, это было самое злосчастное время. Причем и то, и другое началось с Apple. Невероятная популярность iPhone, iPod touch и iPad, поддержанная сверхинтуитивным интерфейсом App Store, расширила границы игровой аудитории. Благодаря убойной связке Apple, iPad и Facebook такие разработчики, как Zynga, подняли десятки миллионов — никогда еще в истории человечества игры не были настолько популярными».

Незаметно произошло разделение игр в App Store и Android Market на казуальные и сверхказуальные: по сравнению с FarmVille пазл Bejeweled кажется вершиной мысли.

Джон Тейлор, аналитик маркетингового агентства Arcadia Research Labs, состоящего из трех сотрудников, и поклонник классической литературы

Линия отреза

Расцвет стримингового видео и аудио

Не так давно пользователи беззаботно заливали ролики на **YouTube**, не заботясь об авторских правах и региональных ограничениях. Нынче смотреть сериалы в **Hulu** можно только жителям США, а большая часть клипов удаляется с YouTube сразу после выкладывания — стриминг все отчетливее приобретает очертания серьезного бизнеса.

На Западе сетевой инфраструктуры хватило, чтобы убить само понятие «прокат DVD». Американский прокатный гигант **Blockbuster** набрал миллиард долгов и объявил о своем банкротстве, а его бывший конкурент, компания **Netflix**, не скрывает желания перейти на эксклюзивно стриминговое распространение; мешают лишь трудности с авторскими правами (в стриминговом сервисе Netflix в разы меньше фильмов, чем в DVD-каталоге).

У нас же в сентябре запустили первый официальный стриминговый музыкальный сервис «**Яндекс.Музыка**», но это не помешало рунету и дальше использовать в качестве плеера сайт ***vkontakte.ru***.

Пока Netflix соревнуется с Apple, Google и Amazon на ниве онлайнового стриминга фильмов, все большую популярность обретают интернет-телевидение и приставки Apple и Google без жесткого диска.

«Работать легально сложно. Нет прозрачной базы, кому какие права принадлежат, никакой единой политики по стоимости контента. Нам приходится чуть ли не головой пробивать стены непонимания, отвечать на вопросы типа «А что вы делаете?» или «А, это интернет, так мне будут платить исходя из того, сколько мегабайтов скачал пользователь?»

Денис Танаев, руководитель проекта «Яндекс.Музыка»

Появление Steam на Macintosh

В полном отсутствии игр на компьютерах Macintosh долгое время винили лично Стива Джобса — мол, сам он играми не увлекается, в 2000-м позволил продать **Bungie** Microsoft, а Apple с 1997 года вообще делает только то, что нравится Джобсу. Потом появились игровой раздел **iTunes**, **iPhone**, **App Store**, **iPad**, и главу **Apple** стало трудно упрекать в равнодушии к игрокам... но игры на Mac все равно выходить не спешили.

Сам основатель **Valve** Гейб Ньюэлл ругался, что Apple все собирается повернуться лицом к играм, но никак не исполняет своих обещаний, так что при разработке под Mac OS трудно проявлять энтузиазм. А весной вдруг вышел Steam для «Макинтошей»: **Left 4 Dead**, **Team Fortress 2**, **Half-Life 2**, вездесущие инди-проекты... и, в общем-то, все. Игры на Mac наконец-то появились, но 90% из них — казуалки и эпизодические квесты.

«Как и в случае с iTunes Store, скоро для всех нас будет слишком поздно. Попробуйте-ка завести разговор об авторских отчислениях со Стивом Джобсом! А в ближайшее время это же случится и с Steam. Сервис растет, осваивает новые платформы... Очень велико искушение отдать ваш продукт Джобсу и Valve (а лучше обоим сразу!) и начать получать отчисления. Будет интересно посмотреть, что через полгода останется ото всех остальных издателей».

Дэвид Перри, сооснователь Gaikai, бывший глава Shiny Entertainment и профессиональный паникер

До появления Steam игровая часть Mac исчерпывалась World of Warcraft и шутерами ранней Bungie. После появления Steam к ним присоединился Portal.

«If you are not indie — fuck you»

Альтернативные итоги года

2010

7

Shank (PC, Xbox 360, PS3)

Дерзкий внешний вид этого мексиканского боевика впитал в себя черты двух столпов современной поп-культуры: картин Роберта Родригеса и мультфильмов с телеканала Cartoon Network. Подобно энергетическому напитку, **Shank** будоражит нервы, заставляя проводить часы за ураганными перестрелками и свирепой рукопашной (специальный гость — бензопила). Это идеальное лекарство от ностальгии по сеговским beat `em up, с их двухметровыми боссами и обязательным кооперативным режимом.

6

Puzzle Agent (PC)

Telltale Games снабдили сборник казуальных мини-игр сюжетом, в котором фигурировали скандинавская меланхолия, линчевский триллер в духе «Твин Пикс», убийство на стратегически важной фабрике по производству жвачки для Белого дома и странные красные гномы. И если пазлы были неровными, то сюжет и персонажи получились настолько волнующими, что некоторые в редакции до сих пор задаются вопросом — да кто же, в конце концов, эти гномы?

Линия отреза

5

Joe Danger (PS3)

У **Joe Danger** сложно определить жанр. Кажется, это клон **Elastomania**, но Джо носится быстрее ветра. Устройство уровней — как в заправском платформере, но под ногами героя всегда (ну, пока он не выпал из седла) верный мотоцикл. И это не имеет никакого значения. Все потому, что Joe Danger заставляет вас почувствовать ту тонкую субстанцию, которую в англоязычном мире метко называют «fun». Без сомнений, это самая жизнерадостная игра нашего топа.

4

Amnesia: The Dark Descent (PC)

Авторы серии **Penumbra**, несколько добрых шведских парней из **Frictional Games**, в своей новой игре ставили на нас опыты. А что будет, если сделать героя совершенно беззащитным, заставив его все время прятаться от монстров в тени, и в то же время привить ему патологический страх перед этой самой темнотой? Результат их явно удовлетворил — **Amnesia: The Dark Descent**, безусловно, стала лучшим в 2010 году симулятором панической истерики и прогрессирующего психоза.

Линия отреза

3

The Misadventures of P.B. Winterbottom (PC, Xbox 360)

«Викторианский» платформер с черно-белой стилизацией под немое кино. Проект столь же витиеват и необычен, как и его непроизносимое название. Скажем так, это *платформер много раз*. Клоны повторяют за героем все его движения, заполняя каждый миллиметр игрового пространства прыжками и дерганьем рычагов. Под стать игровым задачам и визуальное оформление. Разработчикам из **The Odd Gentlemen** удалось парой легких мазков и тонких линий изобразить на экранах блестящую пародию на всю английскую классическую литературу.

2

Limbo (Xbox 360)

Под маской концептуального платформера бывшие разработчики **Hitman** выпустили мрачную и изящную сказку про ребенка, бредущего через ад. Черно-белый триллер примечателен почти будничными сценами убийств главного героя и анимацией оскаровской короткометражки. К сожалению, преодолев десяток ужасающих препятствий, терпеливый игрок оказывался «вознагражден» невероятно примитивной финальной сценой. Выдержи **Playdead** темп первых уровней на протяжении всей игры — у конкурентов не осталось бы и шанса.

Super Meat Boy (PC, Xbox 360)

Пять причин обожать Super Meat Boy

I Дизайн уровней

SMB — игра с идеальным дизайном уровней. Экстракороткие полосы препятствий, где в любой момент можно лишиться жизни, просто задержав стик зажатым на лишнее мгновение, запоминаются ярче, чем самый мощный момент любой Call of Duty.

II Герой-харизматик

Супермясной парень не унывает, не плачет, не жалуется на судьбу. У него всегда приподнятое настроение, а его щербатая улыбка в главном меню вообще представляет собой символ всего, что происходит в игре. «Нас ***т, а мы крепчаем» — вот главный жизненный принцип парня. Не любить этого бесшабашного задиру просто невозможно.

III Любовь к играм

Можно долго спорить о том, как Эдмунд и Томми относятся к своим игрокам, но по поводу игр никаких разночтений быть не может — их эти люди обожают. Это видно буквально в каждом кадре, каждом движении героя, каждом обороте каждого зубчика окровавленной пилы, каждой анимации — вообще во всем.

IV Простор для самосовершенствования

Лучшие уровни игры построены таким образом, чтобы вы могли вообще не останавливаться. Преодолеть все ловушки, каверзы и препятствия в один длинный, тройной (пятерной, десятерной) прыжок? Легче легкого — только уберите от себя подальше все тяжелые предметы!

V Настоящая проверка сил

Team Meat удалось найти идеальный баланс между сложностью и развлекательной ценностью. Super Meat Boy — очень непростая игра, и малейшую ошибку она с радостью использует, чтобы вас наказать. Это дисциплинирует и превращает каждую победу в бурное торжество. Смог! Справился! Все не зря!

Расписание праздника

L.A. Noire

Жанр: детективная песочница
Платформы: Xbox 360, PS3
Дата выхода: 2011

Очередное посягательство на мафиозно-нуарную стилистику со стороны игровой индустрии обещает быть грандиозным. Мало того, что мир пока что не видел игры с такой пугающе реалистичной лицевой анимацией, как у **L.A. Noire**, так еще и авторы серии GTA привлечены к производству. Однако подобная смесь вдумчивого детектива с открытым миром опасна и очень неустойчива — еще свеж в памяти провал шикарной Shenmue. Именно поэтому L.A. Noire мы ждем с придыханием: может получиться даже слишком хорошо.

Mortal Kombat

Жанр: файтинг
Платформы: Xbox 360, PS3
Дата выхода: апрель 2011

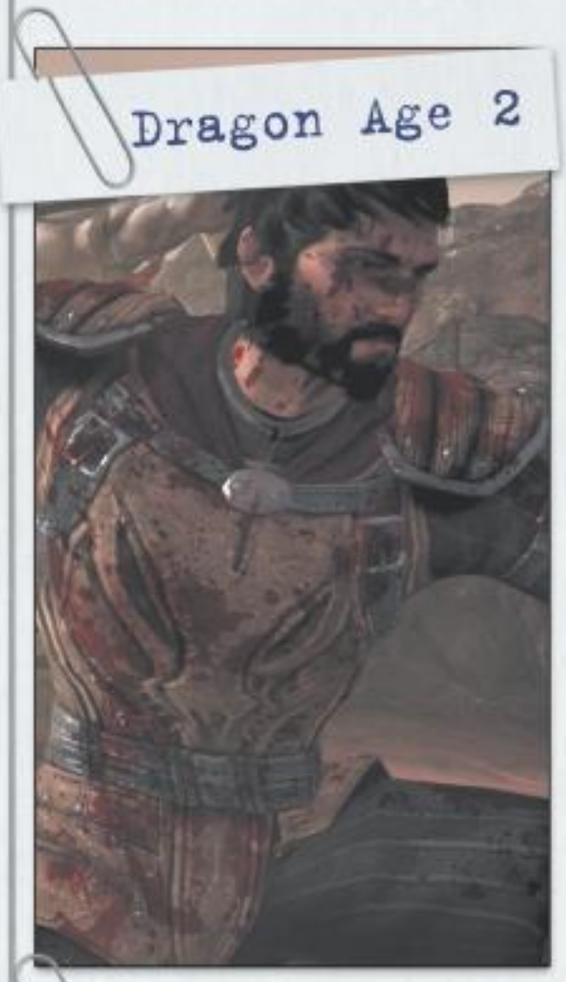
Идеологи жанра анатомически корректных файтингов наконец-то вдоволь наигрались с тремя измерениями и поняли, что интерактивный мордобой пока что лучше всего работает в двух с половиной. «Смертельная битва» начинается с чистого листа — Рэйден из **Mortal Kombat: Armageddon** отправил самому себе в прошлое телепатическую весточку и слегка повернул ход истории первых трех частей МК. В нашей с вами реальности примерно то же самое сделал Эд Бун — перезапуск серии происходит под его строгим родительским контролем.

Gears of War 3

Жанр: экшен
Платформы: Xbox 360
Дата выхода: конец 2011

Серия запредельно мужских шутеров от Epic Games стоит на грани катастрофы — в третьей части на поле боя выйдут женские персонажи. Если фирменный кооператив от этого не расколется надвое и не превратится в кухонную ругань о том, кто неблагоразумно тратит патроны и кто лучше бросает гранаты, — мы не против. Да и без того ведь понятно, что ярости в Маркусе Фениксе и его товарищах прибавится: уже известно, например, что к слишком сложным бензопилам добавятся первобытные штыкножи.

Dragon Age 2



Жанр: ролевая игра
Платформы: PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода: 10 марта 2011

К сиквелу драконоборческая ролевая игра BioWare наконец-то избавилась от хардкорного снобизма и стала напоминать скорее **Mass Effect** в декорациях макабрического фэнтези. Взамен утраченным ролевым корням разработчики предлагают продвинутую физику кровавых брызг, новую боевую систему, а для консольных игроков — человеколюбивый интерфейс. Все это неспроста: судя по всему, игра станет еще более жестокой и мрачной, поэтому мы морально готовимся к сценам с групповым изнасилованием гномов и жесткой драконьей эротике.

Mass Effect 3

Жанр: ролевая игра
Платформы: PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода: конец 2011

В отличие от **Dragon Age**, Mass Effect всегда была игрой не о выпущенных кишках и жизненных трагедиях низших эльфийских каст, а о том, как волевой капитан Шепард спасает Галактику от Зловещего Ужаса из Черного Космоса. Судя по первым новостям, получается у него пока что не очень: Жнецы заявились на Землю, вот-вот заявятся на экскурсию в Лувр, Эрмитаж и МОМА и поломают всю планету. По всему видно, что BioWare готовят, простите, гранд-финал своей самой амбициозной трилогии нового времени, и мы (как, надеемся, и вы) ждем его с подобающим трепетом.

Deus Ex: Human Revolution

Жанр: бегущий по лезвию
Платформы: PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода: апрель 2011

В прошлом году третья часть **Deus Ex** уже фигурировала в этом списке. И хотя она была не единственной из тех, чьего прихода мы так и не дождались, ее одну мы решили включить в наше расписание праздника повторно. За год игра обзавелась вполне внятным геймплеем, подзаголовком Human Revolution и цветовой гаммой а-ля «Бегущий по лезвию бритвы». Качество исполнения, правда, до сих пор вызывает смутные подозрения, зато на вопрос о дате выхода разработчики с недавних пор стали уверенно отвечать: «Апрель».

Инвентаризационная комиссия «Игромании» изучила календарь релизов на 2011 год и титаническим усилием отобрала из всех хороших игр двенадцать исключительно крутых

Spec Ops: The Line

Жанр: шутер
Платформы: PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода: 2011

Spec Ops: The Line — игра, которую мы очень ждем сразу по нескольким причинам. Во-первых, сеттинг: мало что может сравниться с занесенным песком Дубаем, из которого сбежали все эмиры, оставив за собой роскошные небоскребы, трагически засыпанные аквариумы и висельников на столбах. Во-вторых, разработчики с особым вниманием относятся к сыпучим субстанциям и обещают возможность похоронить противников под грудами динамически осыпающегося песка. И если они не врут, то нас ждет игра в нашем любимом жанре «шутер с импровизацией».

Duke Nukem Forever

Жанр: Дюк Нюкем жив!
Платформы: PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода: 2011

Еще год назад поставить эту игру в «расписание праздника» было бы какой-то несмешной шуткой с нашей стороны. Но сегодня **Duke Nukem Forever** все меньше похож на миф и все больше — на реальную игру. Пересказывать историю чудесного воскрешения мы здесь не будем — про это и так написано очень много. Если бы сейчас на дворе был 2001 год, DNF фигурировал бы в этом списке в одном ряду с **Max Payne**, **GTA 3** и другими замечательными играми, которые давно вышли и стали историей. А Дюк — все так же свеж и желанен, как и тогда.

Uncharted 3: Drake's Deception

Жанр: индианаджонс
Платформы: PS3
Дата выхода: 1 ноября 2011

За время, прошедшее с момента выхода первых двух частей, Uncharted стала одним из символов PS3 (затмив ушедшие в небытие **Metal Gear Solid** и **Final Fantasy**) и эталоном приключенческих игр нынешнего поколения. Поэтому вопросов о том, стоит ли ждать **Uncharted 3: Drake's Deception**, даже не возникает — и это притом, что вся известная о ней информация неизбежно сводится к фразе «Дрейк ищет сокровища в Африке». Uncharted и без того была самой веселой и «солнечной» игрой наших дней, а уж в Африке солнца — навалом.

Batman: Arkham City

Жанр: экшен
Платформы: PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода: 2011 год

Судя по сюжетному твисту **Batman: Arkham City**, шизофрения — болезнь все-таки заразная. В сиквеле эпидемия выйдет в город, а странно одетые асоциальные личности начнут сеять хаос относительно свободно. Клин, как известно, вышибают клином, поэтому мускулистый мужчина, летящий на крыльях ночи, вновь спешит творить добро. В первой части у него это получалось стильно и в то же время неистово; от второй части, соответственно, ждем того же — неистовства и стиля. Но в два раза больше.

Crysis 2

Жанр: экшен
Платформы: PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода: 25 марта 2011

Уже во время прохождения первого **Crysis** все догадывались, что пальмы, бунгало и корейцы — не лучший антураж для витязя в нанокостюме. Поэтому в сиквеле нам предлагают целый разрушенный Нью-Йорк, в котором герой будет чувствовать себя чем-то средним между перекачанным Человеком-пауком и уменьшенной версией Кинг-Конга. Какое бы амплуа вы ни предпочли, скучно в любом случае не придется: оккупировавшие «Большое яблоко» инопланетяне одинаково ненавидят и людей, и пауков, и горилл, и вашу морскую свинку. Оставлять это безнаказанным никак нельзя.

Portal 2

Жанр: экшен-головоломка
Платформы: PC, Xbox 360, PS3
Дата выхода: 2011 год

Одна из самых научно-популярных головоломок современности просто не могла не обзавестись достойным продолжением. Ключевым нововведением **Portal 2** станет кооперативный режим на двоих, и в нем игроки смогут использовать как свои порталы, так и порталы напарника. Знакомая героиня при этом никуда не денется, но зато время действия перенесется на несколько сотен лет вперед. Лаборатория Aperture Science к тому моменту обросла зеленью, но искусственный интеллект GLaDOS, как и пелось в песенке, все еще жив.

СПОРТКАР НОМЕРА

Жанр
Квест
Издатель
Telltale Games
Разработчик
Telltale Games
Платформы
PC, PS3, iPad

Back to the Future: The Game

Если спросить сотню убежденных гиков, о какой машине они мечтают с детства, в большинстве случаев ответ будет один и тот же — DeLorean DMC-12. Вряд ли найдется спортивный автомобиль с более непростой судьбой: сначала он принес своему создателю только проблемы с деньгами и законом, а после выхода кинотрилогии «Назад в будущее» — всемирную славу и беспощадную любовь эскапистов. Чудаковатый инженер Джон Захария Делореан не хотел делать «как все» — машина его мечты покрыта слоем нержавеющей стали, двери спорткара открываются вверх, а серийное производство изначально было обустроено в неблагополучной Северной Ирландии (это при ориентации на рынок США). В фильмах Роберта Земекиса к техническим достоинствам DMC-12 добавилось самое главное — способность перемещаться во времени. Немудрено, что с тех пор «Делореан» страшно влечет к себе обеспеченных энтузиастов — это ведь не просто спортивная машина, это спортивная машина времени.

Птица гордая

Необычный механизм открывания боковых дверей «Делореана» носит поэтическое название «Крыло чайки» — стальные «крылья» спорткара поднимаются вверх, захватывая часть крыши, и своими изгибами действительно придают ему вид жадной до рыбы птицы. Есть и другие типы дверей с не менее поэтичными названиями — «Крылья бабочки», например, открываются вверх и вперед. Дальше настроение поэта идет на спад: двери жутковатого «гильотинного» типа поворачиваются вокруг шарнира рядом с лобовым стеклом. Они также известны как «Ламбо-двери», в честь основного носителя — суперкаров фирмы «Ламборгини». Со сдвижными дверями (названия все скучнее и скучнее) чаще всего приходится иметь дело пассажирам и водителям микроавтобусов, а верхнеподвесные двери — это уже в большей степени открывающиеся крыши. Приз за самое незамысловатое название берут обычные двери: «Обычные». Ну и последний тип дверей — внимание, поэтическое настроение уходит в минус — «самоубийственные» или заднепетельные. Открываются так же, как и обычные, но через, хм, противоположную сторону, поэтому могут открыться на ходу.

На иллюстрации: «Кар!» — или что там чайки кричат?

Мусоровоз

Результатом оставшегося за кадром путешествия Дока в 2015 год стало избавление «Делориана» от опасного плутониевого двигателя и установка системы Mr. Fusion — реактора холодного ядерного синтеза. Любая материя в Mr. Fusion превращается в энергию, и самое подходящее топливо для такого реактора — мусор. На кофемолку реактор похож не просто так: это пародия на кухонную утварь фирм Krups и Mr. Coffee. От первой досталась форма, от второй — название, и обе занимались производством кофемолок. Очень похожая пародия встречается в полнометражной «Футураме: Зверь с миллиардом спин» — там устройство Mr. Wino моментально перегоняет виноград в вино. На сегодняшний день таких любопытных штуковин наука, к сожалению (или к счастью), не родила, а лучшее, что мы можем сделать с мусором, — переработать и заново пустить его в производство. Чтобы превратить в какой-нибудь другой мусор, конечно же.

На иллюстрации: кофемолка + кофемолка = реактор холодного ядерного синтеза. Наука — это просто!

Флай, Макфлай!

В XX веке к обычным автомобилям все быстро привыкли — подумаешь, повозка катится сама. Вот если бы она летала сама — это да. Довольно-таки логичный шаг в развитии автомобилестроения очень скоро выразился через научную фантастику. Персональные транспортные средства класса «земля-воздух-сколько-угодно» встречаются в выдуманном будущем почти повсеместно, от «Бегущего по лезвию бритвы» и «Пятого элемента» до «Гарри Поттера» и «Черной молнии». Одна из самых известных шуток по этому поводу — «год такой-то, а летающих машин все нет». С недавних пор она не совсем справедлива: летающие машины есть, просто выглядят они сами видите как; не совсем то, что нам обещали труженики фабрики грез. Самое интересное, что подобный автомобиль собираются сделать и в России — почитать о четырехместном летательном аппарате личного пользования «Ларк-4» можно на сайте rusaeromobile.narod.ru.

На иллюстрации: летающая машина Terrafugia Transistio. Ездит и летает одинаково эффективно, но для взлета нужен аэропорт.

Грязные деньги для чистых помыслов

Как мы уже говорили, Джон Захария Делориан был весьма незаурядной личностью. Самая скандальная история, связанная с его персоной, — дело о торговле наркотиками. ФБР заподозрило Делориана в причастности к незаконному бизнесу и предъявило обвинение 19 октября 1984 года. Дальше драматургия началась прямо-таки постановочная: оказалось, что перед встречей с агентом-наркодельцом Делореан отправил адвокату письмо с указанием не вскрывать его до определенного момента (да, прямо как Док из Дикого Запада). В результате долгих разбирательств Делореан отстоял свою честь, обвинения были сняты, а юрист чуть было не угодившего за решетку конструктора заявил, что в деле замешано правительство Великобритании — банкротство фирмы и неуплата налогов не на шутку разозлили чиновников.

На иллюстрации: Джон Захария Делориан. Судебные тяжбы для него — всего лишь способ развеять скуку.

Назови меня конденсатором

Любое художественное произведение такой мощи, какая есть у «Назад в будущее», быстро расходится не только на цитаты, но и на названия чего угодно. Мелькавшие в фильме имена собственные популярны, к примеру, среди музыкантов — они буквально растащили нашего героя на запчасти. Испанская группа Delorean как раз сейчас ездит по миру со своей танцевально-панковой программой, а в Филадельфии, штат Пенсильвания, часто выступает психоделическое трио под названием Flux Capacitor (он же потоковый накопитель, он же конденсатор потока). «Назад в будущее» любят и в Великобритании, не обижаясь на то, что ее когда-то слегка обделили праворукими «Делорианами». Команда под названием 1.21 Gigawatts радует англичан задорным поп-роком.

На иллюстрации: группа Delorean в сценическом образе.

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Хоррор
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
Visceral Games
Похожесть
Серия Resident Evil
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
deadspace.ea.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

Алексей Моисеев

DEAD SPACE 2

Совсем мертвый будешь

Игры наподобие **Dead Space** — настоящее проклятие журналистов: как и любой крупный поп-продукт, их очень легко ругать, но еще сложнее от них отделаться. Умом понимаешь, что перед тобой — игровой аналог фильма «**Сумерки**»: довольно паршиво собранный из обрывков чужого материала и насквозь манипулятивный продукт. Но каждый раз, придавливая кованым сапогом пульсирующую инопланетную биомассу, чувствуешь себя шумной 15-летней девочкой-подростком с ведром попкорна из задних рядов. Видно, что, несмотря на недостаток таланта и хорошего вкуса, эти люди смотрели в детстве точно те же хоррор-фильмы, что и ты, а теперь с величайшим тщанием превращают их содержимое в нули и единицы программного кода. Переосмыслением чужого наследия в большей или меньшей степени занимаются почти все разработчики видеоигр, и Dead Space был далеко не худшим примером такой работы. Главные проблемы первой части лежали совсем в другой плоскости — геймдизана: хоть раз не заблудиться за 15 часов брожения по *совершенно одинаковым* коридорам космической станции «Ишимура» не получалось, кажется, ни у кого. В сиквеле эта проблема успешно решена.

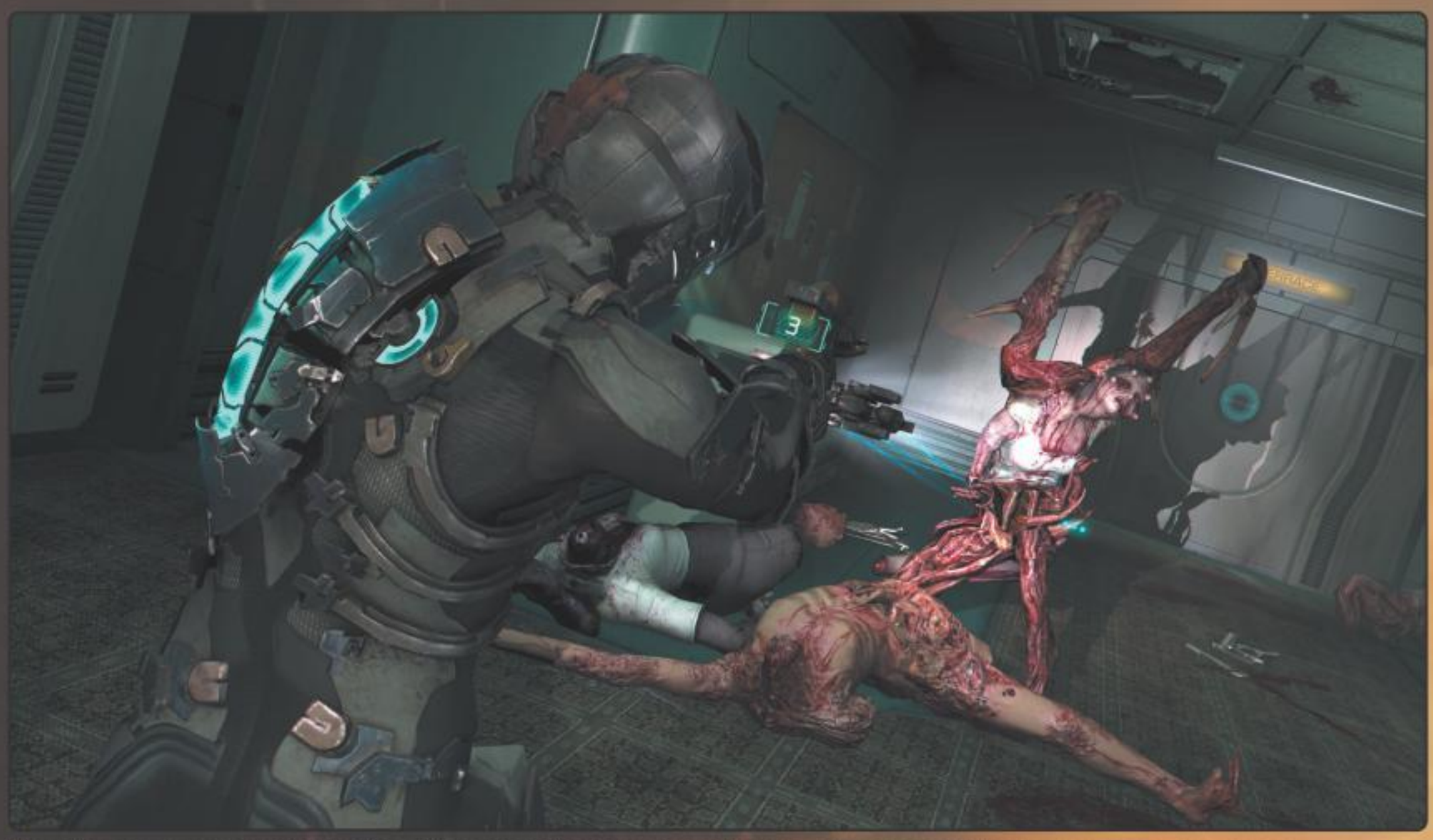
Чужой. Сага. Воскрешение

Поэтому если вы вдруг не видели первой части — считайте, что ничего не потеряли. **Dead Space 2** — это, если хотите, такой авторемейк в других декорациях и с большим масштабом. Инженер Айзек Кларк, в первой игре целиком вырезавший зараженную некроморфами (космическими паразитами, которые размножаются, убивая жертву и вселяясь в ее тело) буровую станцию, слегка повредился рассудком и три последних года провел в смирительной рубашке, мирно пуская пузыри и беседуя с мертвой подругой Николь. Во время очередного сеанса психотерапии кошмары становятся все настойчивее, а реальность — все менее отличима от кошмаров: Айзека трясет за плечо неизвестный человек и, пролепетав о страшной опасности, погибает от лап некроморфа. Герой (все еще продолжая оставаться в смирительной рубашке) едва успевает спастись бегством, находит старый добрый плазменный резак и продолжает начатое в первой части дело.

Первые уровни Dead Space 2 даже *слишком* похожи на нее: Айзек расхаживает в инженерском костюме будущего, самозабвенно расчленяет уже знакомых некроморфов, чертыхается от недостатка света и обыскивает каждый темный угол в поисках чего-нибудь полезного (патронов, как всегда, катастрофически не хватает). То есть занимается ровно тем же самым, что и в 2008 году. Однако, пройдя несколько первых глав, как-то незаметно ловишь себя на мысли, что играть все еще не наскучило.

Поначалу совершенно непонятно, как и почему так происходит. Основа игры осталась прежней: мы бродим по в разы увеличившейся космической станции, раз в несколько минут натыкаемся на скрипт, обрушивающий нам на голову очередную группу монстров, выбираем того, кто ближе, и отсекаем ему все выступающие части тела.

«Стратегическая расчленен-ка» по-прежнему не позволяет кромсать монстра под любым углом: каждый некроморф имеет лишь несколько заранее заданных «линий отреза». Попадания в тело не причинят ему особых хлопот — чтобы избавиться от опасности, нужно с хирургической точностью ампутировать чудищу все конечности. Только времени на это, простите за каламбур, обычно в обрез: даже рядовые враги очень быстры, а если вовремя отрубить некроморфу ноги, он не сможет быстро перемещаться и станет почти безобидным. Впрочем, некоторые в таких случаях начинают плеваться кислотой, поэтому если дистанция позволяет, то лучше сразу отсечь некроморфу голову, пока он вас не забрызгал с ног до макушки. Некоторые враги требуют к себе крайне бережного отношения: стоит только задеть живот раздувшегося некроморфа, как из него обязательно полезут мелкие и крайне надоедливые личинки. Еще чаще встречаются гады со взрывоопасными частями тела — от таких лучше сразу отбежать на безопасное расстояние, а уже потом целиться.



Один из новых видом некроморфов обладает особо подлым характером: прячется за декорациями и нападает тогда, когда это нужно меньше всего.

Айзек Кларк и дары смерти

Со временем становятся заметны и отличия от первой части. Во-первых, стала гораздо лучше картинка: выросла детализация, по коридорам и комнатам разбросано гораздо больше физически корректных объектов, игра света и тени смотрится еще реалистичнее и страшнее, а по части звука Dead Space и раньше не было равных. Чтобы записать настолько пугающие и достоверные стоны, рокот, зловещее бульканье и скрип когтей по металлу, нужно быть не только настоящими фанатами своего дела, но и, пожалуй, иметь очень крепкие желудки.

Второе важное изменение, которое замечаешь очень быстро, — в разы возросшее количество зон с нулевой гравитацией, где теперь к тому же можно свободно передвигаться в любом направлении. Раньше свобода перемещений была ограничена автоматическими прыжками между двумя плоскостями, а сейчас в костюм встроили небольшие реактивные двигатели, с которыми Айзек научился летать не хуже Железного человека.

В московском метро за час до закрытия нередко можно увидеть нечто подобное.

Большие открытые пространства потребовали и более дальнобойного оружия: в сиквеле появились снайперская винтовка и пушка, стреляющая копьями. А кинезис, позволяющий перемещать предметы в пространстве, стал в кои-то веки действительно полезен: теперь им можно не только подтягивать к себе упаковки патронов, но и оторвать у мертвого некроморфа лезвие и швырнуть его в еще живого гада, пригвоздив того к стенке. Стазис, на короткое время замедляющий врагов и предметы, перекочевал в сиквел без изменений; без него расправиться с большой компанией агрессивно настроенных гадов по-прежнему почти невозможно.

Появилось три новых вида мутантов: ползающие младенцы, которые взрываются при попадании, толпы кровожадных детсадовцев с лезвиями, словно пришедших из первого **Silent Hill**, и некроморф-подлец, который при виде Айзека сначала убегает и прячется, а потом со страшным воем таранит героя лбом. Кстати, полезные предметы теперь вываливаются из мертвых врагов не сразу, а только после хорошего пинка кованым сапогом.

Он говорящий!

Как видите, нового контента приготовили не так уж и много. Но за прошедшее с момента выхода первой части время **Visceral Games** сделали очень многое. Прежде всего — разобрали плохо работающий механизм на составные части, тщательно отбалансировали его де-

Справиться даже с одним некроморфом бывает большой проблемой — твари очень живучи и могут доставить неприятности даже с отрубленными конечностями.

тали, смазали все, что скрипит, а все ненужное вырезали.

В Dead Space 2 появилось все то, чего катастрофически не хватало оригиналу, чтобы стать отличной игрой. Перво-наперво, изменения коснулись декораций, которые избавились от самокопирования. Коридоры, по которым ходит Айзек, вылеплены буквально вручную и с величайшим вниманием к деталям — старого чувства, что ты здесь уже был, за все время прохождения сиквела ни разу не возникает. А благодаря тому, что действие перенесли из тесной буровой платформы в огромный город-колонию, появился долгожданный масштаб. Убежав из больницы, вы сразу попадаете в жилой квартал с его магазинчиками и жилыми домами. Надоело слушать душераздирающие крики из запертых квартир? Добро пожаловать в начальную школу будущего, где игра разом напоминает Silent Hill и **F.E.A.R. 2**. Наскучили кубики, машинки, плюшевые звездочки и заляпанные кровью грифельные доски? Посетите очень красивую и мрачную церковь унитологии, которая совместно с правительством исполняет роль вселенского зла. И вот так до самого конца.

Во-вторых, сами игровые ситуации стали гораздо разнообразнее. Сценарий больше не состоит из одних только фраз «Айзек дерется с монстром» и «Айзек встречает сумасшедшего ученого». На каждом уровне есть момент, когда игра включает Голливуд и разбавляет медленный хоррор каким-нибудь адреналиновым аттракционом. В один из таких моментов Айзек решает догнать на своих реактивных ускорителях улетающий в тоннель вагон метро, от которого время от времени отрываются двери и прочий мусор (вся сцена вполне себе интерактивна). И как же не схлопотать разрыв сердца, когда из церковных витражей впервые полезут мутировавшие детишки в огромных, совершенно нетипичных для Dead Space количествах?

После таких сцен обычно наступает сеанс медитации с полетом в открытый космос для калибровки солнечных батарей или решением какой-нибудь не очень сложной головоломки. И, что важно, ни одна из подобных ситуаций не повторяется дважды, чем очень любил грешить первый Dead Space. Приятно видеть, что разработчикам хватило самоиронии, чтобы посмеяться над своими ошибками: в игре снова есть момент, когда Айзека хватает за ногу гигантское щупальце и пытается утянуть в вентиляцию, только вот заканчивается эта сцена совсем неожиданно.

И, наконец, Dead Space 2 получился еще более кинематографичной игрой, чем раньше. Теперь это больше не кое-как склеенный набор цитат из всех важных космических хорроров последних лет тридцати, а вполне самостоятельное произведение «на тему». За сюжетом действительно интересно следить, а Айзек больше не стесняется своего лица, регулярно снимает шлем и даже *разговаривает*, что в оригинале и представить себе было сложно. Вокруг появились небанальные второстепенные персонажи, которые растут и развиваются по ходу повествования. Виртуальный оператор прошел курсы повышения квалификации, научился выстраивать кадр и добавлять где нужно динамики. А сценаристы наконец-то поняли, что раз от разу отправлять игрока чинить сломавшийся генератор — плохая мотивация для прохождения, и добавили всему происходящему размаха.

■■■

Одним словом, проделана колоссальная работа над ошибками — из космического клона **Resident Evil 4** с парой интересных идей игра превратилась в лучший Body-хоррор наших дней, настоящую игровую версию «Чужого» от третьего лица. В этом смысле игра повторяет путь **Assassin's Creed**, первая часть которого лишь заложила основы базовой механики, а настоящая игра появилась лишь начиная со второй. EA на Dead Space 2, как вы понимаете, тоже не остановится. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Лучший (и единственный) космический хоррор наших дней, который орудует примерно теми же приемами, что и авторы «Чужого» в 1979 году: больше отвращения и инопланетной слизи, а смыслы зрители уж как-нибудь сами додумают.

Оправданность ожиданий: 70%

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	8

Рейтинг **9,0**
«Отлично»

А на Венере сейчас лето...

В Dead Space 2 все те страшные вещи, через которые проходит игрок, происходят в середине XXII века. Человечество давно перебралось в космос и успешно живет в колониях по всей Солнечной системе и даже за ее пределами. Все логично: если не вырваться из «родительского дома», ничего хорошего человечество не ждет. К счастью, в реальном мире это тоже прекрасно понимают и потихоньку все-таки начинают задумываться об экспансии в космос. Давайте посмотрим, что нас ждет в будущем.

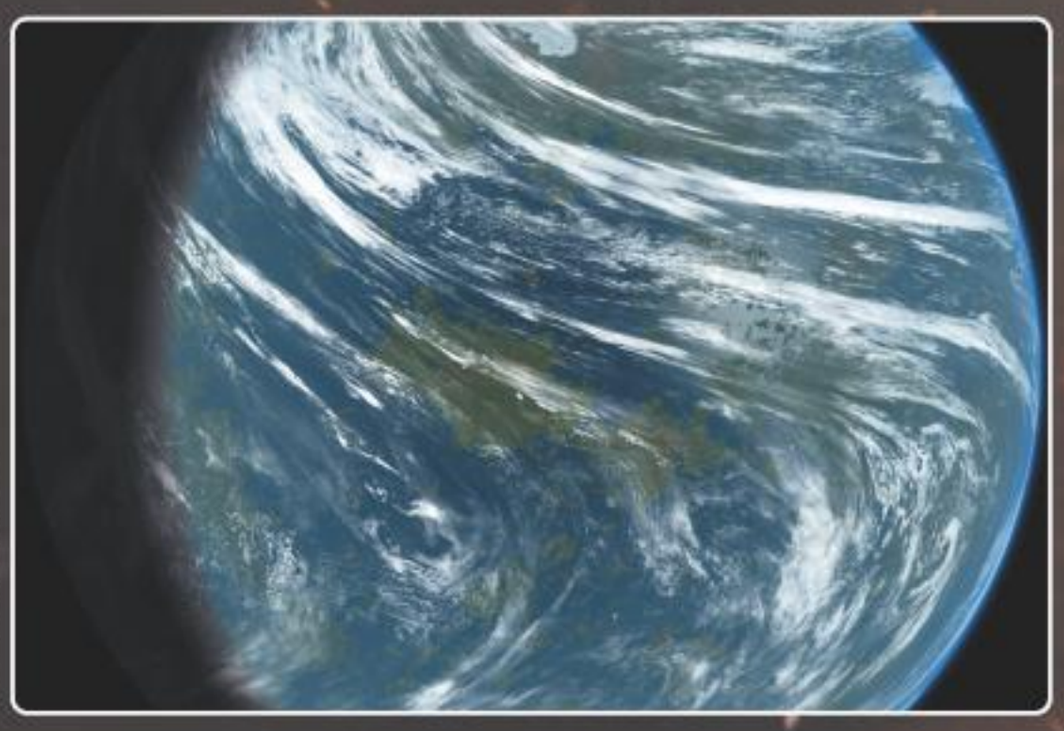


Фото: Daein Ballard

Вот так может выглядеть в отдаленном будущем терраформированная Венера.

Фото: NASA

«Столетний корабль» — новый проект NASA по освоению Марса: серия запусков для доставки людей на планету без обратного билета. То есть фактически первая колония.

А зачем это вообще нужно человечеству — куда-то лететь, решать кучу проблем, выживать в новых условиях? Если вы сейчас подумали о красоте космоса, романтических путешествиях и распитии бордо в обнимку с инопланетянами — оставьте этот юношеский максимализм. Ни один разумный (и неразумный) политик, ученый или экономист не одобрит такого разбазаривания средств и сил.

Согласитесь, любой человек хоть раз да мечтал о полетах на другие планеты. Нам кажется, что это такой защитный природный механизм для выживания, потому что без этого желания людей ждет относительно быстрая (в космических масштабах) гибель.

Что может случиться? Самое банальное — столкновение астероида с Землей. Если прилетит камушек диаметром всего в 300 метров, может быть стерт в пыль крупный город вроде Москвы или Нью-Йорка. Это, конечно, неприятно, но в целом для человечества не смертельно. А вот если на небосклоне образуется что покрупнее, в районе 10-15 километров... Видели фильм «Армагеддон» Майкла Бэя? Так вот, все это ерунда, никакой Брюс Уиллис нас не спасет. Когда глыба со скоростью 50 000 км/ч встретится с Землей, выделится энергия, равная взрывам тысяч атомных бомб. И это уже не научная фантастика — прецеденты случаются примерно каждые 100 млн лет. Предположительно, последний раз бабахнуло 65 млн лет назад, и даже у динозавров не нашлось подходящего Брюса Уиллиса.

Но гораздо быстрее на Земле кончатся ресурсы для удовлетворения нужд человека. Энергетический кризис может погнать в космос гораздо сильнее, чем какой-то там астероид. Варианты уже есть. Вспомните, на чем работают космические корабли в Mass Effect. И что добывал Сэм Рокуэлл в фильме «Луна 2112»? Изотоп гелий-3 — это тоже не фантастика, а вполне себе реальное топливо будущего. Когда люди научатся контролировать термоядерную реакцию (см. проект ITER), гелий-3 очень даже пригодится. На Земле его почти нет: за миллион долларов можно купить всего килограмм. Зато на Луне его — миллионы тон. Они там просто *лежат*. По расчетам ученых, на удовлетворение всех энергетических потребностей землян в течение года нужно всего 30 тонн. При этом никаких радиоактивных отходов от термоядерной реакции не остается, так что способ экологически чистый (лишь бы не рвануло, само собой). Так что колония на Луне — дело практически уже решенное. Первые полеты стартуют в районе 2020 года. Заодно человечество сможет вести на Луне более эффективные астрономические наблюдения, добывать другие полезные ископаемые и вообще продолжать всячески изучать космос.

Конечно, придется решить множество проблем (радиация, мелкие астероиды, жизнеобеспечение), но лучшие умы работают и над этими проблемами. Самый радикальный способ решить их — терраформинг. Превращать Луну в обитаемый рай не слишком выгодно, а вот на Венеру человечество облизывается давно — лететь недалеко (ближе, чем к Марсу), сила тяжести почти идентична земной, атмосфера есть. Правда, состоит она из углекислого газа, и давление в 30 раз больше земного, да и температура почти в 500 градусов на поверхности, но все эти мелочи можно решить терраформингом.

Во-первых, придется заслать на Венеру немного водорослей, которые болтались бы на высоте в 50-60 километров (температура +30 градусов) и преобразовывали углекислый газ в кислород. Много не нужно: врагов у водорослей не будет, потому они очень быстро размножатся. Все это снизит температуру на поверхности до 100 градусов и давление до 10 атмосфер, что уже не так плохо. Дальше Венеру надо будет закрыть от Солнца специальным экраном, завезти воду, уронив несколько ледяных астероидов, обмотать по экватору кабелем и пустить по нему ток для создания защитного магнитного поля. Потом останется опустить туда кошку (на счастье), и все, можно заселяться. В самом лучшем случае средняя температура на Венере будет держаться на уровне 26 градусов. Получится очень милая курортная планета.

Жанр
- Конец света

Издатель
- Activision Blizzard

Разработчик
- Blizzard Entertainment

Похожесть
- Lineage 2

Платформа
- PC

Сайт игры
- eu.battle.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
- 1,3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
Желательно:
- Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Олег Чебенеев

World of Warcraft: Cataclysm

Лихие 80-е уровни

Фирменная неторопливость студии **Blizzard Entertainment** у самых ярых фанатов ее же продукции почему-то вызывает обычно лишь негодование и глупые вопросы. Самый глупый из них — «Смогут ли Blizzard в этот раз превзойти себя?». Очевидно, что для того, чтобы на него ответить, надо исследовать дополнение со всех сторон, вплоть до колоноскопии. А для этого, в свою очередь, надо дождаться выхода игры, очень терпеливо готовясь к новому забегу по дивному новому миру орков, зомби, эльфов, гоблинов, шмоблинов и Смертокрыл его знает, кого еще. Если у вас не хватило терпения и вы в ретроспективном порыве ушли в какую-нибудь Ultima Online — соболезнуем. Мы же дождались, колоноскопировали и готовы дать ответ на тот самый вопрос.

Ня, смерть!

В дополнении Wrath of the Lich King игроки безжалостно расправились со всеми ключевыми злодеями **Warcraft 3** (во главе с Артасом), и Blizzard не оставалось ничего, кроме как придумать нового. Вероятно, в самый ответственный момент в сценарный департамент кто-то притащил бочку виски, потому что они этого не сделали. Весь сыр-бор затеял Смертокрыл — социально опасный дракон, о котором ничего не было слышно со времен **Warcraft 2**. Он, конечно, всеми забыт, но недостаточно хорошо, чтобы быть чем-то новым.

Потерпев поражение в войне с другими драконьими ипостасями, Смертокрыл несколько веков отсиживался под землей — зализывал раны и подбирал нужный момент для удара. Теперь чудище выбралось на поверхность, а из названия аддона ясно, к чему это привело. Чтобы в полной мере оценить масштабы катастрофы, лучше начать с чистого листа и выбрать одну из новых рас: гоблина (Орда) или воргена (Альянс).

Индустриальный городок Казан и затерянные острова, откуда начинают свой путь гоблины, пожалуй, лучшая стартовая локация со времен Тортажа в **Age of Conan**. За корот-

Прокатиться на таком модном пимп-мобиле дадут только по Казану. А жаль, смотрится он куда круче той тарантайки, которую гоблинам дают на 20-м уровне.

После превращения в воргена люди Гилнеаса начнут относиться к вам с недоверием. Вдруг цапнете.

Движок серьезно доработали: эффекты освещения улучшены, вода переделана, а растительность стала выглядеть так, будто Смертокрыл успевал не только разрушать, но и удобрять.

Один из новых квестов в Кратере Ун'Горо позволяет стать оруженосцем и узнать, каково это — помогать рыцарю спасать прекрасных дам и сражаться с драконами.

кий промежуток с первого по пятнадцатый уровень вам дадут прокатиться на роскошном автомобиле, поиграть в роботбол (лучше даже не спрашивайте, это надо видеть), организовать модную вечеринку, пережить извержение вулкана, потерпеть кораблекрушение и высадиться на острове безумных дикарей (на лицо ужасных, добрых внутри). К тому времени, как придет пора отчаливать на большую землю, вы почувствуете, что прошли не стартовую локацию, а качественную одиночную RPG.

И если похождения гоблинов полны юмора и шумных взрывов, то у воргенов ставка идет на макабрический сюжет и гнетущую атмосферу. Тут игрокам предстоит узнать, что произошло в застенках города Гилнеас, который долгое время был изолирован за высокой стеной, выяснить, почему люди кругом стали превращаться в оборотней, и попытаться спасти тех, кто еще не заражен. В итоге ваш герой и сам станет на четыре лапы, потому что попытка, как известно, первый шаг к провалу. Оно, разумеется, не беда. Воргены — не только ценный мех, но и неплохие расовые бонусы (ускорение не раз спасет шкуру в PvP). Чтобы скакать быстрее ветра, им при этом даже лошадь не нужна — достаточно высунуть язык и начать бешено перебирать лапами.

ЖЗЛ

Когда же из новых стартовых локаций игроки прибудут в старые, от удивления им останется только открывать рты. Многие классические зоны не узнать: столицы натурально кишат летающими маунтами, запасы здоровья у большей части героев исчисляются десятками тысяч, а в интерфейсе появилась тьма новых закладок и кнопочек. Если вы пользовались модами, улучшающими интерфейс предыдущих версий **World of Warcraft**, — без труда разберетесь. В целом управление все еще дружелюбное, оно просто стало лучше.

Решение Blizzard обновить старые локации и вовсе можно встречать овацией. Сложно представить, сколько на это все понадобилось времени и труда, но ничего более разумного разработчики со своей маленькой вселенной сделать не могли. Многие ветераны скорее сунут пальцы в розетку, нежели согласятся в сотый раз проходить квесты Степей и Осквернённого леса. Еще в предыдущем дополнении стало ясно, что старые территории по сравнению с пейзажами Нордскола выглядят уныло и пусто. Теперь же народ возвращается, он хочет увидеть изменения.

Результат этих изменений — не просто «фейслифтинг». Авторы убрали большинство утомительных квестов формата «убей 20 свинок» и «собери 20 шкурок», а вместо них добавили цепочки с интересными историями. Например, старых квестов почти не осталось в Западном крае (начальной локации Альянса): Братство Справедливости, которое раньше терроризировало округу, теперь не представляет большой опасности — было, да вышло все. Настоящая угроза — этот чертов дракон и вызванный им катаклизм.

Скитания по изувеченному Азероту наполнены сюрпризами. Помните старину Манкрика? Того, что разыскивал свою жену в Степях Калимдора? Он, наконец, узнал о ее бесславной кончине и дает новый квест — отомстить свинорылам за утраченную любовь. Страж Паркер в Красногорье, тот, которому вы носили завтрак от возлюбленной, — уже капитан Паркер, командующий зелеными рекрутами. У него родилась дочь, она помогает своему папаше нести службу.

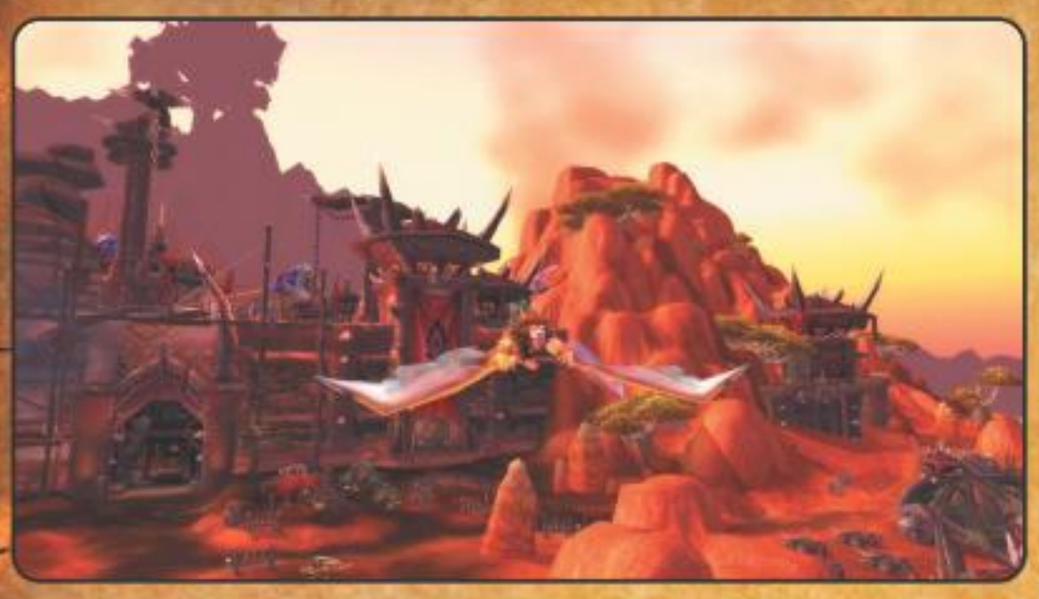
В Выжженных землях вы встретите троицу NPC, которая будет наперебой рассказывать о первой встрече со Смертокрылом. Каждый наврет с три короба — мол, навалял дракону как следует. Можно даже увидеть, как все было, став на время главным героем байки: финал квеста заставит расхохотаться даже сурового челябинского сталевара.

А вы никогда не задумывались, каково приходится квестовым NPC? Стоять целыми днями на месте, трепаться с вереницей нубов. У вас есть возможность побывать и в этой шкуре. Задание, казалось бы, проще пареной репы — раздать три квеста трем героям, — но в конце вы будете готовы удавить каждого из них голыми руками.

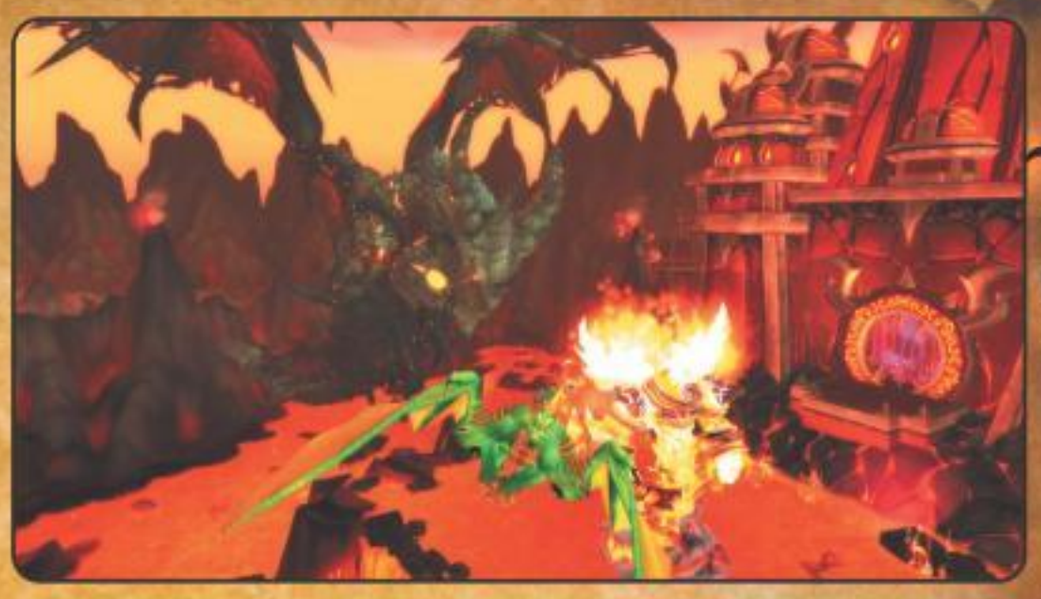
Ульдум — древняя земля титанов. Там же, что характерно, спрятано оружие массового поражения.

Наш пострел везде не поспел

Итак, для «Катаклизма» утверждение «Все MMORPG состоят



Летающих маунтов теперь можно использовать и в старых локациях. Правда, не раньше 80-го уровня.



Первое посещение горы Хиджал сопровождается зрелищной кат-сценой, в ходе которой вы окажетесь рядом со Смертокрылом и Рагнаросом.

из унылых квестов» заведомо неверно. Услышите это от кого-нибудь — можете смело указать в сторону нового World of Warcraft. Новый аддон — хороший пример того, что достаточно отречься от самокопирования и просто включить мозги. Вместо череды рутинных заданий сразу получится классное приключение.

Игрокам так или иначе придется смириться с одной вещью. При той реактивной скорости прокачки, которую дают фамильные шмотки, «пригласи друга» и прочие бонусы с гильдейскими перками, к 60-му уровню герои даже половины новых квестов не испробуют. Зато, начиная с 80-го уровня, спасать мир придется снова, ведь Cataclysm не ограничивается переделом старых локаций. Есть еще и совершенно новые. Они как минимум не уступают по красоте зонам Нортренда, и теперь это не просто квестовые «хабы», где можно понабирать охапку заданий и идти всех дробить на комбикорм. Каждая зона несет свою сюжетную линию, которая раскрывается по мере прохождения квестов и просмотра кат-сцен.

Для начала можно отправиться в место под названием Вайш'ир — подводное царство, в котором вы окажетесь после знакомства с гигантским спрутом. Когда-то Вайш'ир был домом Леди Вайши, и теперь здесь господствуют несчастные наги — они вынашивают план всемирного господства, но никак его не родят. Мысли о подводных квестах «классики» у многих вызовут рвотный рефлекс, однако здесь выполнять задания так же легко и приятно, как на суше. К вашим услугам подводное дыхание, глубоководные декорации и морской конек-горбунок, который быстро доставит в любую точку бездны.

Попасть в другую интересную локацию, Подземье, намного проще — достаточно воспользоваться телепортом в столице. Именно в этом гигантском гроте веками отсиживался Смертокрыл. Злой дракон так спешил показать всем кузькину мать, что во время вылазки повредил каменную колонну, удерживающую землю. И если добровольцы не успеют ее починить, то разрушения будут такими, что Смертокрыл покажется всего лишь слегка подгадившей мухой.

Хоть все зоны разительно отличаются внешне, в одном они схожи на фундаментальном уровне — каждая вовсю использует технологию фазирования. Еще в прошлом аддоне Blizzard начала с ней экспериментировать, а в Cataclysm довела технику почти до совершенства. Благодаря фазированию мир преображается в реальном времени, прямо на глазах. Еще недавно вы выполняли пустяковые поручения, как вдруг происходит извержение вулкана и мирный город окунается в хаос: везде перепуганные горожане, падающие с неба огненные булыжники, пылающие здания. Теперь можно видеть изменения, а не просто читать о них в квестлогах. Это гигантский шаг вперед, и разработчикам других MMORPG стоит в очередной раз поучиться у Blizzard.

Another Dead Hero

Красивые зоны и квесты — это чудесно, но эпические доспехи в них не добудешь. А они нужны всем, даже, как показали маркетинговые исследования, домохозяйкам из Мексики. Blizzard не стала мелочиться и добавила в игру семь новых подземелий, четыре новых рейда плюс прикрутила героический режим к классическим инстансам — Мертвым копям и Крепости Темного Клыка. Если вы думаете, что по ним удастся пробежаться с таким же ветерком, как по «героикам» Wrath of the Lich King, вы глубоко заблуждаетесь. Трэшмобы теперь бьют больнее некоторых боссов, а мана у хилеров сливается, словно вода в сито. Казуалы в ужасе, хардкорные рейдеры рыдают от счастья. Справедливости ради стоит отметить, что Blizzard уже пошла на уступки, чтобы не нервировать самых чувствительных варкрафтеров, так что к моменту выхода номера подземелья вполне могут вернуться в свое привычное состояние.

Главным испытанием для рейдовых гильдий станет, конечно, Смертокрыл. Сложно сказать, как доблестные герои будут убивать чудище, которое одним плевком превратило два континента в руины, но что-нибудь обязательно придумают. Пока что придумывать нечего: инстанс с этим боссом появится в игре нескоро. В ожидании игроки могут на-

План живущих в локации Вайш'ир наг не слишком хорош: он не предусматривает внезапной атаки разодетых в эпики супергероев.

Подземье — одна из самых красивых подземных локаций среди всех MMORPG вообще.

По этому тоннелю гуляет гигантский червь. Подходить слишком близко не рекомендуется.

вестить воскреснувших Нефариана и Ониксию в Твердыня Крыла Тьмы, повидать бывшего вождя орков Чо'Галла в Сумеречном бастионе и сразиться с могущественными элементалями стихий в Троне четырех ветров.

Чем бы игроки ни занимались — выполнением квестов, походами в подземелья, PvP, — все пополняет копилку гильдейского опыта. Как только уровень гильдии вырастет на единицу, все ее члены получают новый бонус (например, снижение износа экипировки на 10%). Максимальный 25-й уровень — повод для гордости и веский аргумент при найме рекрутов. Blizzard даже внедрила систему клановых достижений. Хотя среди пары сотен ачивок интересных мало; в основном они заставляют пройти в составе гильдии подземелье, наковырять 100 тысяч руды или выполнить столько же квестов.

Война — это сказка

Рейды, квесты и прочие мирские шалости в то же время не имеют никакого значения для настоящих поклонников PvP. На завтрак у них дуэли, на обед бэттлграунды, на ужин — арены. В Blizzard прекрасно знают, что львиную долю подписчиков занимают любители резать глотки себе подобным в схватках стенка на стенку, и в каждом аддоне для них находится новое развлечение.

В игре появились еще три бэттлграунда. Два из них напоминают Низину Арати и Ущелье песни войны в новых декорациях. Третья, Тол Барад, — открытая PvP-зона с кучей ежедневных квестов, где игроки пытаются захватить базу и открыть доступ к новому контенту (еще шесть дейликов и полный трофеев босс). Прошлая попытка Blizzard создать PvP-локацию, где должны проходить массовые битвы нонстоп, обернулась провалом: на Озере ледяных оков игра лагала, словно **Crysis** на нетбуке, а у защищающей стороны было мало шансов сдержать натиск толпы. Теперь разработчики ударились в другую крайность. В Тол Бараде уже атакующая фракция набивает шишки, так как для победы ей нужно захватить и удерживать три контрольные точки, в то время как защитникам — всего одну. Выиграть при таком раскладе практически нереально, поэтому многие PvP-шники шарахаются от Тол Барада как от огня.

Хоть бэттлграунды появились в игре намного раньше, PvP-элита редко организовывала туда вылазки. На аренах и экипировку давали лучше, и оппоненты были сильнее. Теперь к полям сражений приделали рейтинговую систему, и PvP-гильдии собирают под свои знамена талантливых бойцов, формируют отряды из 10 человек и отправляют их на поля сражений: отстаивать честь клана и добывать очки завоеваний (новая валюта, за которую можно купить лучшую экипировку). Старые титулы, включая Главнокомандующего и Верховного вождя, также вернулись — любителям красивых ярлычков вновь есть чем заняться.

■■■

Единственное, чего в новом дополнении пока что нет, — сколько-то адекватного баланса. То, в каком состоянии сейчас некоторые классы, демонстрирует ролик на YouTube — там какой-то умелец управляет аркан-магом, то катаясь головой по клавиатуре, то прижимая ее к заднице. И, конечно, выносит все живое.

Но это не главное. С выходом Cataclysm стало окончательно понятно, что Азерот никогда уже не будет прежним. Тот яркий сказочный мир постепенно умирает. Можно вздыхать по старым зонам, вспоминать, что когда-то трава была зеленее (ее и правда местами подпалили), но Blizzard не живет прошлым и активно развивает свою игру. Начать уничтожать ее вселенную — тоже в каком-то смысле развитие. Если 6 лет назад WoW был провинциальным цирком, то теперь это шикарный Диснейленд с развлечениями на любой вкус. И, отвечая на тот самый глупый вопрос, скажем только одно: если вы решите вернуться, чтобы «одним глазком» оценить Cataclysm, заранее попрощайтесь с близкими. На всякий случай. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✗
Оправданность ожиданий:	90%

Дождались?

В истории MMORPG не было аддона масштабнее, чем Cataclysm. Blizzard использовала весь накопившийся за 6 лет опыт, чтобы превратить WoW в идеальный аттракцион. Если вы планировали попробовать игру или вернуться, сейчас самое время.

Геймплей	10
Графика	7
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	9

Дождались?

9,5

«Великолепно»

Буря перемен

Смертокрыл нашкодил в Азероте с такой силой, что леса превратились в огненные озера, болота — в пустыни, а горы в ушелья. На словах всех изменений не передать, поэтому мы решили продемонстрировать самые интересные последствия катаклизма в отдельной врезке.

До Степи После

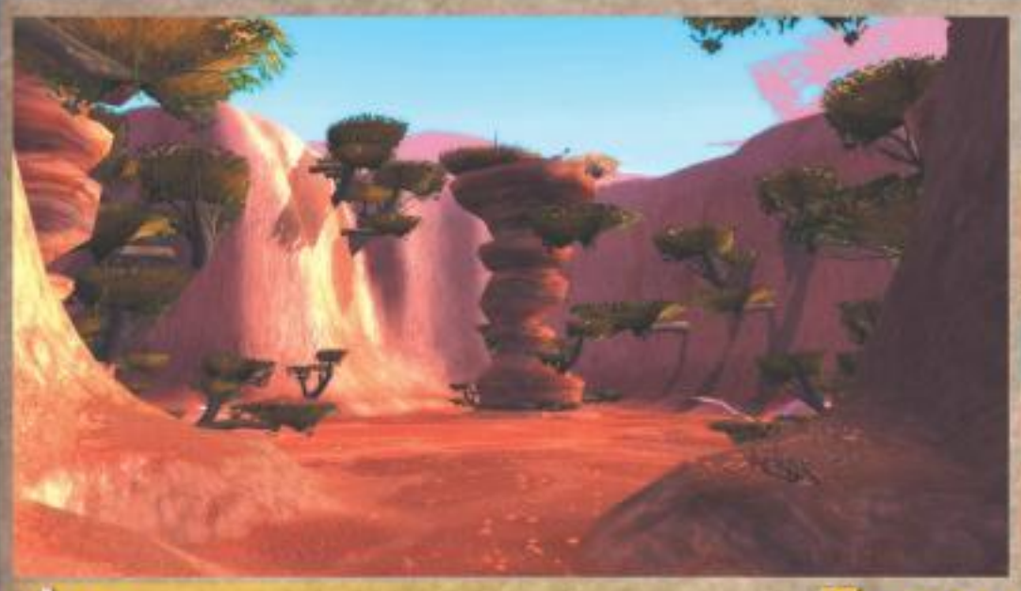
Степи — одна из сильнее всего пострадавших локаций. Из-за сильных землетрясений в центре пустыни произошел раскол, и заполненная кипящей лавой расщелина теперь разделяет Степи на Южные и Северные. Силы Альянса сожгли дотла лагерь Таурайо, а чтобы оградить от напастей свою столицу, таурены возвели бронированную стену на границе Степей и Мулгора.

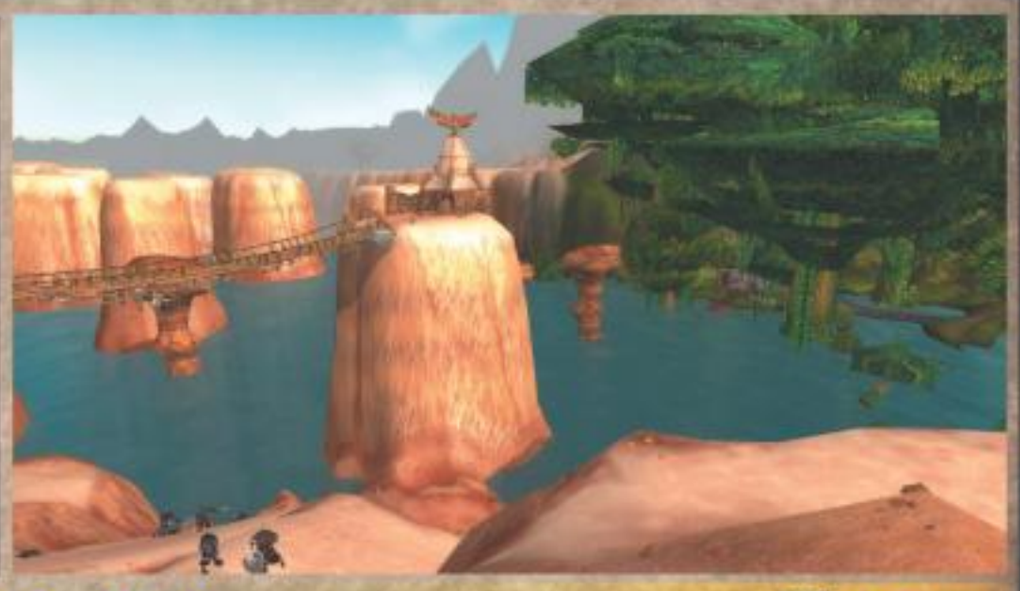
До Азшара После

Принц Галливикс, хорошо знакомый всем, кто начал играть за гоблинов, все-таки добрался до Азшары и отгрохал там Дворец удовольствий. Чтобы ускорить перемещение по локации, гоблины протянули сеть скоростных магистралей, а на востоке возвышается царь-пушка, последнее гениальное изобретение гоблинов.

До Тернистая долина После

Тернистая долина, как и Степи, теперь разделена на две зоны. В центре можно увидеть гигантскую воронку и водопады, а лагерь охотника Ливингстона превратился в хорошо зашишенный форт. Но главные изменения коснулись Зул'Гуруба — теперь это не инстанс, а крупный квестовый хаб. К выходу Cataclysm разработчики не успели добавить туда заданий и NPC — они должны появиться в ближайшем патче.



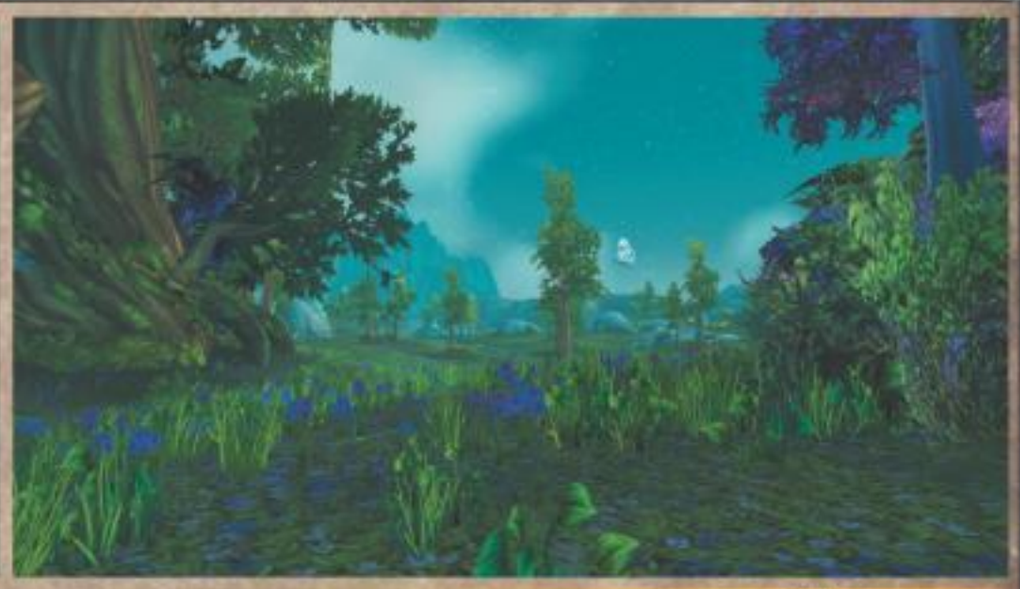


До — Тысяча игл — После

Направляясь в Тысячу игл, не забудьте захватить с собой переносную лодку — после катаклизма локация оказалась полностью затопленной, а большинство ее обитателей теперь покоятся на дне. Те, кому удалось спастись, укрылись на вершинах скал и дрейфующей гоблинской барже. Пираты усердно пытаются захватить корабль, так что для героев здесь всегда найдется работенка.

До — Темные берега — После

Вам нравилось рыбачить в прибрежном городке Аубердине и охотиться на безобидных зверушек? Забудьте. Катаклизм полностью разрушил этот город, и по всей зоне теперь бушуют смерчи, огненные вихри и прочие стихийные бедствия. Единственным оплотом цивилизации является лагерь Лор'данел, жители которого пытаются отстроить Аубердин заново.



До — Пустоши — После

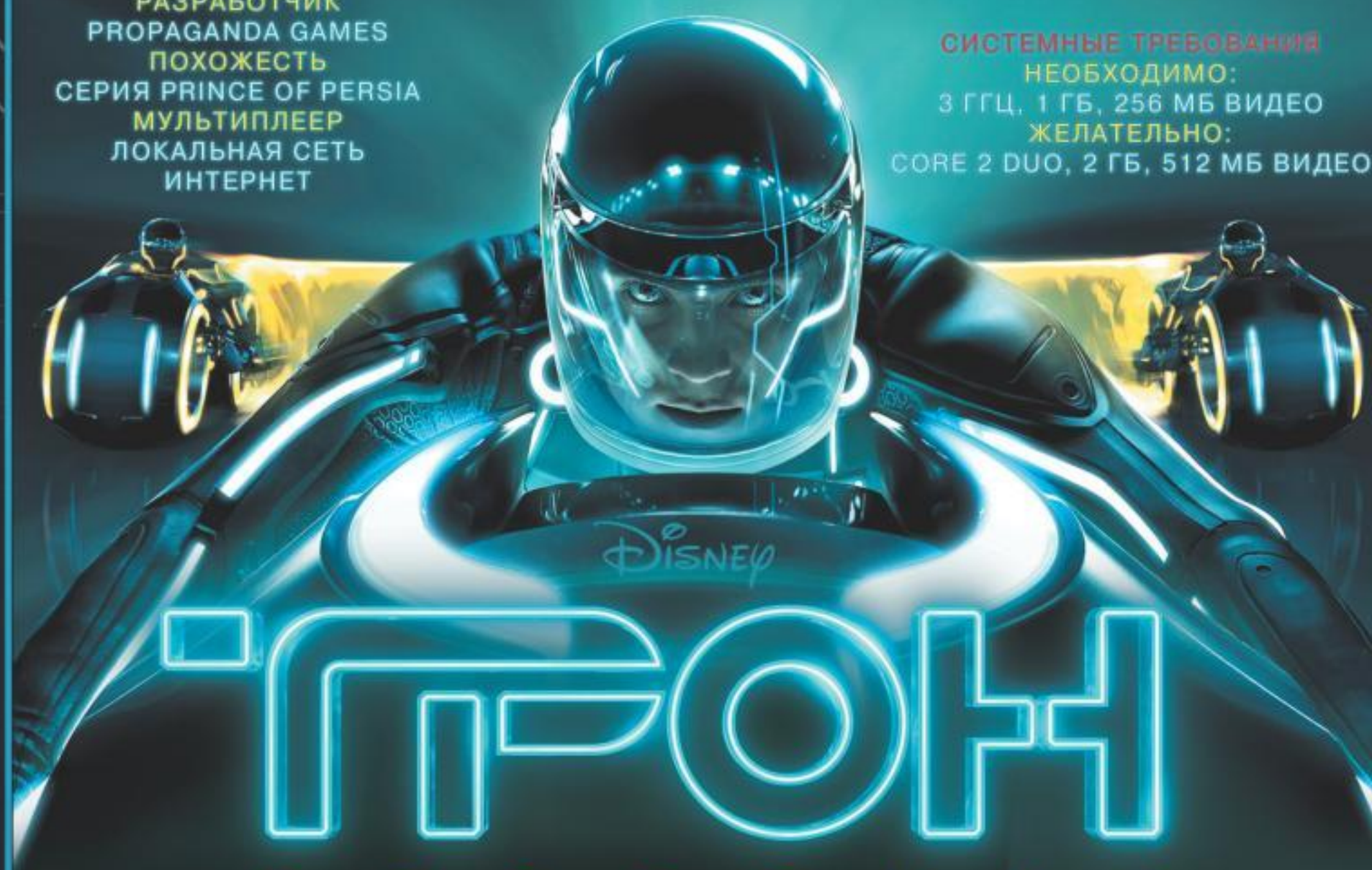
Пустоши всегда были аутсайдером среди классических зон. Квесты в них вызывали тоску (в основном они сводились к геноциду кентавров), а пустынный пейзаж не вдохновлял на исследования. В результате катаклизма море вышло из берегов и превратило засушливый край в цветущий рай — теперь Пустоши не такие уж пустые. Туда даже перебрались друиды, которых здесь не видели очень давно.

АЛЕКСАНДР МИЛОВАНОВ
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
ИГРА ПО ФИЛЬМУ
ИЗДАТЕЛЬ
DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
РАЗРАБОТЧИК
PROPAGANDA GAMES
ПОХОЖЕСТЬ
СЕРИЯ PRINCE OF PERSIA
МУЛЬТИПЛЕЕР
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3, WII, PSP
САЙТ ИГРЫ
DISNEY.GO.COM/TRON

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3 ГГЦ, 1 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CORE 2 DUO, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО



ЭВОЛЮЦИЯ ТЕК-НО-ЛО-ДЖИК!

Пожалуй, одна из самых неприятных вещей, что может произойти с артистом в ходе творческого процесса, — потеря интереса к собственной работе. Джефф Бриджес, звезда оригинального «Трона», в сиквеле устало, но блестяще играет цифрового бога. Видно, что актер до сих пор не потерял интерес к происходящему — старается. Французский дуэт Daft Punk тоже показал высший класс: музыка сделала фильму половину того, что называется «атмосферой». Но ни Daft Punk, ни Джефф Бриджес не способны повлиять на конечный результат. А будь **Walt Disney Pictures** и **Propaganda Games** заинтересованы в своих произведениях так же, как они, мы с вами стали бы свидетелями параллельного рождения двух шедевров.

10011101101

В результате же вместо философского эпоса о вселенной внутри вселенной мы получили светящийся, но неумный блокбастер о расизме и отцовской любви. Соответственно, с игрой ситуация практически симметричная: вместо увлекательной компьютерной программы о том, как человека засосало в компьютерную программу (почувствуйте масштабы потенциала), — слабый слэшер об анонимном мотоциклисте и паркуре.

По ходу сюжета на светоцикле дадут покататься всего пару раз. В мультиплеере полигоны не такие красивые, как в кампании, но зато кататься можно сколько угодно.

Слэшер — вообще самый неудачный путь для игры, в которой по определению не может быть колюще-режущего оружия и противников из плоти и крови. **Tron: Evolution**, понятное дело, не способен вызывать ощущений, сколько-то близких к **God of War**, **Bayonetta** или **Castlevania: Lords of Shadow**. Но ведь он даже не старается. Боевая система основана на том, чтобы для определенных врагов выбирать определенный тип метательного диска и вовремя проводить контратаки из блока — примитивизм как он есть. Конечно, доступны апгрейды (модификации), опыт (мегабайты) и левелапы (версии), но они в основном лишь помогают получить различные перки — сухие цифры статистики, никак не влияющие на ощущения от игры.

Десятков комбо-ударов и буйства спецэффектов ждать тоже не стоит: красота боев ограничивается симпатичной капоэйрой, прыжками от

Город Арджия отдаленно напоминает то ли Корускант из «Звездных войн», то ли поля из «Матрицы».

Из одиночной кампании в мультиплеер (довольно-таки занимательный) можно переходить моментально — через специальные терминалы.

стен и агрессивным паркуром. Надо признаться, иногда получается изобразить что-нибудь эдакое — отпрыгнув от уступа и запустив в неприятеля взрывающимся диском, но на фоне общего однообразия эти редкие порции веселья выглядят как проблески таланта к пантомиме у служащего банка. Вроде бы и молодец, но поздно спохватился.

10110101001

Помимо относительно занятных боевых приемов, паркур внес в игру и одну по-настоящему любопытную, оригинальную идею. Для восстановления здоровья здесь достаточно пробежать по стене со светящейся разметкой, а для пополнения энергии (используется для комбо-ударов спецдисками) — перепрыгнуть через специальную зарядную станцию. И те, и другие на локациях обычно распиханы по всем углам, так что в неудачном бою достаточно вовремя отступить в первую попавшуюся сторону.

Шутка в том, что отступить вовремя получается редко. Отчасти из-за сбивающих с ног атак, отчасти из-за того, что за здоровьем уследить здесь очень непросто — оно отображается в виде голубой полоски на фоне голубого мира, подсвеченного голубой иллюминацией. Удары при этом не чувствуются, а персонаж с низким уровнем здоровья мерцает слабо, почти незаметно. Прибавьте к этому еще десяток похожих геймдизайнерских просчетов и получите примерное представление о том, как в Tron: Evolution удобно и комфортно играть.

Камера будто бы назло постоянно добавляет накала своим неадекватным поведением. Главный герой же только рад следовать ее примеру и порой совершает какие-то нелогичные кульбиты не в ту сторону. Совладать с его крутым нравом получается только к концу игры, но и тогда у него найдется для вас парочка сюрпризов: в самый неподходящий момент он обязательно радостно отпрыгнет от стены в бездну.

2

У многих вера в игру может пропасть уже после первой такой неуклюжей смерти. Во время «перезагрузки» на экране появляется быстро набирающийся текст, который как бы символизирует системные команды. Фоном в это время звучит жуткое месиво из пищащих и щелкающих звуков — оно как бы символизирует работу кремниевого мозга. Становится понятна главная проблема игры — она сама к себе относится несерьезно. Со своей фундаментальной концепцией она играется как ребенок с пластиковым пистолетом — прыгает туда-сюда и издает странные звуки ртом.

И так во всем. Вышеупомянутый мотоциклист в идеальном для рэйв-вечеринок трико символизирует компьютерную программу, которую программист Кевин Флинн (Джефф Бриджес) создал для сбора сведений о прошедшей в собственном кибергосударстве революции. Серые стены небоскребов с неоновой обводкой символизируют цифровой город, построенный из битов и байтов. Тем больнее смотреть на владельца бара Кастора с его отчаянными флинстоуновскими шутками — «сколько циклов, сколько тактов», «ноль пасаран» и т.п.

Верить во все эти условности не получается никак. Даже фильм 1982 года и игра 2003-го выглядели убедительнее — за счет минимализма в дизайне и максимализма в проработке идеи. Здесь же ситуация обратная. Идея реализована на уровне «звуков ртом», а над дизайном поработали хорошо, даже перестарались. Иногда на глубины мерцающего города можно засмотреться. Он действительно впечатляет, но скорее как город будущего, а не место обитания программ. Уровень, в котором вы несетесь на светоцикле по разваливающейся трассе, тоже очень красивый — и к тому же единственный по-настоящему интересный. Но очень короткий и не убедительный.

Вместо сверхскоростных гонок по киберпространству в основном приходится повторять унылый цикл — «удалить» несколько программ, попрыгать по стенам и уступам, посмотреть ничего не проясняющую кат-сцену. С удовольствием следить за сюжетом из-за полнейшей апатии актеров и молчаливости главного героя тоже не выходит. Да и потом, если вы уже посмотрели фильм, то знаете, чем все кончится — началом фильма. Если же не смотрели — вам будет глубоко наплевать.

■■■

Tron: Evolution вопреки навязанным шутером **Tron 2.0** ожиданиям получился до смешного типичной игрой по фильму, причем качество и глубина проработки находятся примерно там же, где и у самой кинокартины. Самое обидное в том, что в обоих случаях потенциал был где-то между «отлично» и «гениально», а результат и там, и там можно охарактеризовать словом «продукт».

ПЕРЕВОД: Персонажи умеют чревовещать и беззвучно открывать рот, основной шрифт текстов в игре, похоже, Arial. В меню есть сокращения вроде «ВСП. ТЯЖ. МОД» и «ПИНГ ЗДОР.», а после сыгранного в онлайне раунда приятный женский голос может сказать «синяя победа команды». На полном серьезе. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Однообразный слэшер с любительским геймдизайном и загубленным потенциалом. По недоразумению носит имя «Трон».

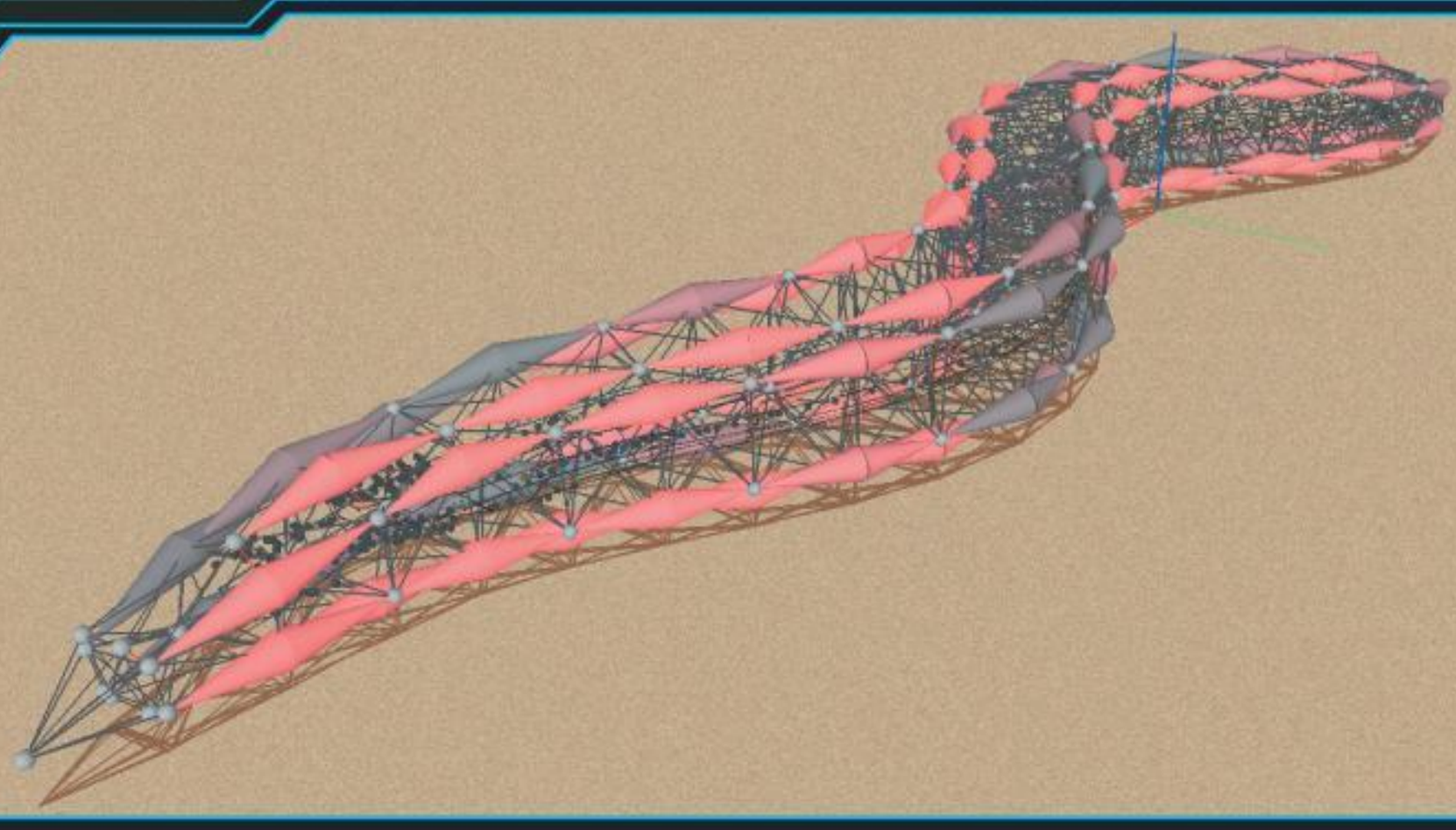
ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ЛОКАЛИЗАЦИЯ



Трехмерный симулятор нематоды включает в себя связанные между собой нервную и мышечную системы, гибкий каркас тела червя, физический движок, визуализацию всех систем, включая нейронную активность, а также элементы управления, включая 3D-редактор нейронной сети.

МЕЧТЫ МЯСНЫХ МАШИН

В оригинальном «Троне» главный герой, программист Кевин Флинн, нашел способ оцифровать человека с головы до пят — и сам оказался запертым внутри операционной системы. Завязка, конечно, фантастическая, но оцифровка нервных систем живых существ — одно из абсолютно реальных направлений современной науки. И она в этом деле уже добилась кое-каких успехов. Каких — расскажет кандидат физико-математических наук, научный сотрудник Института систем информатики СО РАН Андрей Пальянов.

Возможность копирования сознания человека на электронный носитель в наш век не кажется такой уж недостижимой. Отдельные светлые умы понимали теоретическую часть еще двадцать пять столетий назад. В IV веке до н.э. Демокрит полагал, что сознание и разум основаны лишь на особой организации атомов, взаимодействующих друг с другом и окружающей средой. Не менее впечатляющий и верный прогноз принадлежит Жюльену Офре де Ламетри, который в 1748 году, основываясь на новейших открытиях физиологов, опубликовал сочинение «Человек-машина» о чисто физических основах ментального феномена человека. До открытия в 1837-м Яном Пуркинье нейронов оставался почти век.

Несмотря на впечатляющее развитие науки и технологии, на сегодняшний день в мире не существует искусственной компьютерной системы, обладающей сознанием. Пытаясь создать искусственный интеллект, ученые поначалу не посчитали нужным глубоко вникать в биологические детали, оставив это занятие нейрофизиологам, с которыми они не дружили и редко играли вместе. А зря.

Любой грамотный биолог скажет вам, что природа в ходе эволюции создает на редкость оптимальные решения. Человеческий разум был создан природой как объект, включающий в себя 10^{11} нейронов и 10^{15} межнейронных связей. Разобраться с принципами работы такого астрономически сложного объекта быстро не получится. Чтобы копия сложного мозга заработала, хорошо бы сначала отработать технологию на простом. Тренироваться лучше, как мы помним из классики, на кошках. Беда в том, их мозг тоже не отличается простотой: $3 \cdot 10^8$ нейронов в одной только коре. Даже у насекомых и улиток нервная система включает десятки тысяч нейронов. Но есть «кошка», очень хорошо подходящая для наших изысканий.

В 1976 году нервная система нематоды caenorhabditis elegans (это маленький, живущий почти повсеместно в почве червячок) была подробнейшим образом исследована и описана. Идентифицирован каждый нейрон и большинство межнейронных связей. Других столь же изученных в этом плане организмов просто нет. Нобелевский лауреат 2002 года Джон Сальстон даже сказал о нем следующее: «Когда мы разгадаем червя — мы поймем жизнь».

Действующую цифровую копию виртуального червя уже разрабатывают. **Cyber Elegans Project** — российский проект, работы ведутся в «силиконовой тайге», новосибирском Академгородке. Над исследованием и моделированием различных систем этой нематоды трудятся многие серьезные лаборатории США, Европы, Японии — они тоже все понимают. Но особенностью нашего проекта является стремление объединить все уже имеющиеся данные в единый многофункциональный программный комплекс, способный вместить все, что есть на сегодняшний день, и легко адаптироваться к новой информации.

На данный момент работает около 15% нервной системы червя, в основном в составе моторного контура, управляющего мышцами, — виртуальная нематода уже вполне себе реалистично передвигается в

В испанском филиале Blue Brain Project для копирования нервных систем используется суперкомпьютер Magerit. По сравнению с человеческой нервной системой всего лишь слабенький калькулятор.

Киберпанк не зря является одним из любимых фантастических жанров современных ученых, ведь он фантазирует на темы перспектив эволюции человечества при быстро развивающейся кибернетике.

виртуальной чашке Петри. Впереди еще весьма трудоемкий этап настройки оставшейся части нервной системы, в данных о которой пока есть серьезные пробелы, а также подключение сенсорной системы.

Другой объект нашего внимания — противоположная крайность, попытка замахнуться на человеческий мозг — **The Blue Brain Project**. Это, пожалуй, наиболее крупный и амбициозный проект нашего времени в этой области. Он посвящен компьютерному моделированию неокортекса («новая кора» головного мозга — отвечает за высшие нервные функции человека). Все началось в 2005 году с фрагмента модели неокортекса крысы, построенного на результатах 3D-оцифровки 10 000 нейронов и $3x10^7$ синапсов реальной нервной ткани. Для накопления этой информации потребовалось 15 лет кропотливой экспериментальной работы.

Исследователи успешно завершили эту фазу и перешли к следующей — моделированию фрагмента неокортекса человека. Пока не все известно о входной и выходной информации, о роли связей неокортекса с другими отделами мозга, а также о том, как в таких условиях определить, правильно работает фрагмент или нет. У «мозга в банке» нет ни голосового модуля, ни манипуляторов. Однако все эти проблемы решаемы в перспективе.

■■■

Сложно сказать наверняка, когда впервые получится запустить копию человеческого мозга на цифровом носителе и к каким последствиям в дальнейшем это приведет. Но если принять возможность существования личности человека в цифровом виде, можно вволю пофантазировать. Цифровое сознание — это, например, возможность неограниченной продолжительности жизни и телепортация, которая в этом случае сведется к копированию электронного мозга по сети в нужную точку планеты. Это также возможность неограниченного увеличения интеллектуальных возможностей посредством рукотворной модификации архитектуры собственного мозга наиболее одаренными его обладателями или специализированными фирмами под заказ.

Взять, например, такое умение, как метод слепой печати. Требуется около 3-5 месяцев тренировок, чтобы достичь приемлемой скорости в 400-500 знаков в минуту. А если оцифровать мозг до и мозг после обучения, вычесть один из другого — получим новые, образовавшиеся в результате обучения нейроны и связи. Интересующая нас область мозга определяется по нейронной активности в момент обучения (это уже хоть сейчас в томографе), плюс, конечно, большая статистика по всем обучаемым. Теперь другой человек, который еще не знает слепую печать, но хочет научиться, нуждается только в специальном патче для его электронного мозга. Дальше — хоть программу управления вертолетом, хоть кунг-фу. Вы все еще хотите жить с органическим мозгом? Вряд ли кто-то сможет устоять после того, как появится первый цифровой счастливчик — еще человек, но уже одновременно и нечто большее. ■

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

НЕ ПАЛЬЦЕМ СДЕЛАННЫЙ

Дилемма, является ли iPhone полноценной игровой платформой или нет, существует только в головах хардкорных игроков. Homo casualis, то есть человек обыкновенный (а как показывают наблюдения, на Западе телефонами Apple не пользуются разве что бомжи), на этот вопрос для себя давно ответил. Не зря прилавки iTunes буквально завалены маленькими играми по 99 центов за пучок.

И вот ведь ситуация... случись бывалому игроку или даже лютому айфонофобу попробовать что-нибудь в духе **Angry Birds** или **Cut the Rope**, он чаще всего начисто забывает про свое позерское «Тьфу, попса какая!» и надолго погружается в игру «в бирюльки». Просто для справки: Angry Birds, на разработку которой было потрачено в районе 100 тыс. долларов, продалась на iPhone тиражом свыше 10 млн. Прибыль посчитайте сами.

Но маленькие игры все-таки остаются маленькими играми. Это лишь продвинутый вариант флэш-развлекалочек или приложений для социальных сетей — то же самое, только за деньги. С большими же играми на iPhone ситуация довольно странная. Вроде бы они регулярно выходят, вроде бы стоят не так уж мало (от 3 до 10 долларов), но по-настоящему аддиктивные, запоминающееся проекты можно пересчитать по пальцам одной руки черепашки-ниндзя. Да и те либо с кособоким управлением, совершенно неприспособленным для тачскрина, либо с примитивной графикой, либо «так же, как на PSP, только в десять раз хуже».

Собственно, это и есть причина, по которой мы взялись писать обзор на iPhone-игру, чего раньше отродясь не бывало. Именно поэтому данный текст стоит прочитать каждому человеку, увлекающемуся играми. Чтобы знать, что с этого момента iPhone в наших умах становится полноценной игровой платформой. Без всяких скидок и условностей.

Потому что — **Infinity Blade**! Это первая большая игра на iPhone, сделанная без оглядки на консольное управление, с необычной механикой и уникальным игровым опытом. Отнюдь не идеальная, но самобытная и захватывающая.

УЛЫБАЕМСЯ И МАШЕМ

Если мыслить в рамках стандартных игровых жанров, то Infinity Blade — это экшен-RPG. Главный злодей (подпольная кличка God King) в соавторстве с ближайшим приспешником (подпольная кличка Dark Knight) убивают добропорядочного рыцаря, пришедшего воздать злодеям по заслугам. И вот, двадцать лет спустя, мы в роли сына невинно убиенного персонажа отправляемся мстить. Антураж соответствующий: фэнтези, злые тролли, механические големы, гламурные доспехи, острые мечи, крепкие щиты, злая магия, синяя мана, желанная экспа, грубое садомазо...

Извилистой дорожкой от главных ворот замка, минуя внутренний двор, по огромной лестнице, через балюстраду, на импровизированный лифт — прямо в тронный зал, где нас уже поджидают главные негодяи в стальных трико. А теперь спокойствие и внимание... В предыдущем предложении перечислены абсолютно все игровые локации. Действие в Infinity Blade обставлено в духе, простите, виртуального тира. Вы не управляете перемещением героя, а лишь наблюдаете, как он сам бодро топает (а иногда лезет или резво скачет) от одного чекпойнта к другому. Изредка нам разрешают выбрать направление движения. Но сути это не меняет — весь экшен и вся игровая романтика сосредоточены в узловых точках. Там, где путь герою преграждают противники.

В этот момент камера перестает демонстрировать окружающие красоты и перемещается за спину нашему герою. Игра больше не притворяется машинимой (кино на движке игры) — начинается схватка. Никаких виртуальных стиков или кнопок. Каждый взмах меча — росчерк пальцем по экрану. Идеально выверенный, своевременный, дозированный росчерк... Полосуем экран вертикально — блокируем вражеские удары, горизонтально — шинкуем противника на фаршмак. Круговые, диагональные, угловатые пассы активируют магию (а ее ведь еще надо накопить). Приплюсуйте сюда возможность закрыться щитом и уклониться от вражеских выпадов. Каждая

«Здесь блок не поможет. Здесь нужен контрудар!»

схватка — это шахматная партия в миниатюре. Вот монстр занес свой шестопер, ныряем ему под руку, делаем выпад и прокалываем гадине грудь. Отклоняясь обратно, режущим движением парируем его контрвыпад... шаг в сторону... закрыться щитом... включить ярость... подлечиться магией... удар... еще удар... гол!

ПАЛЬЦА И ЯЙЦА В КОНСОЛЬ НЕ СОВАТЬ

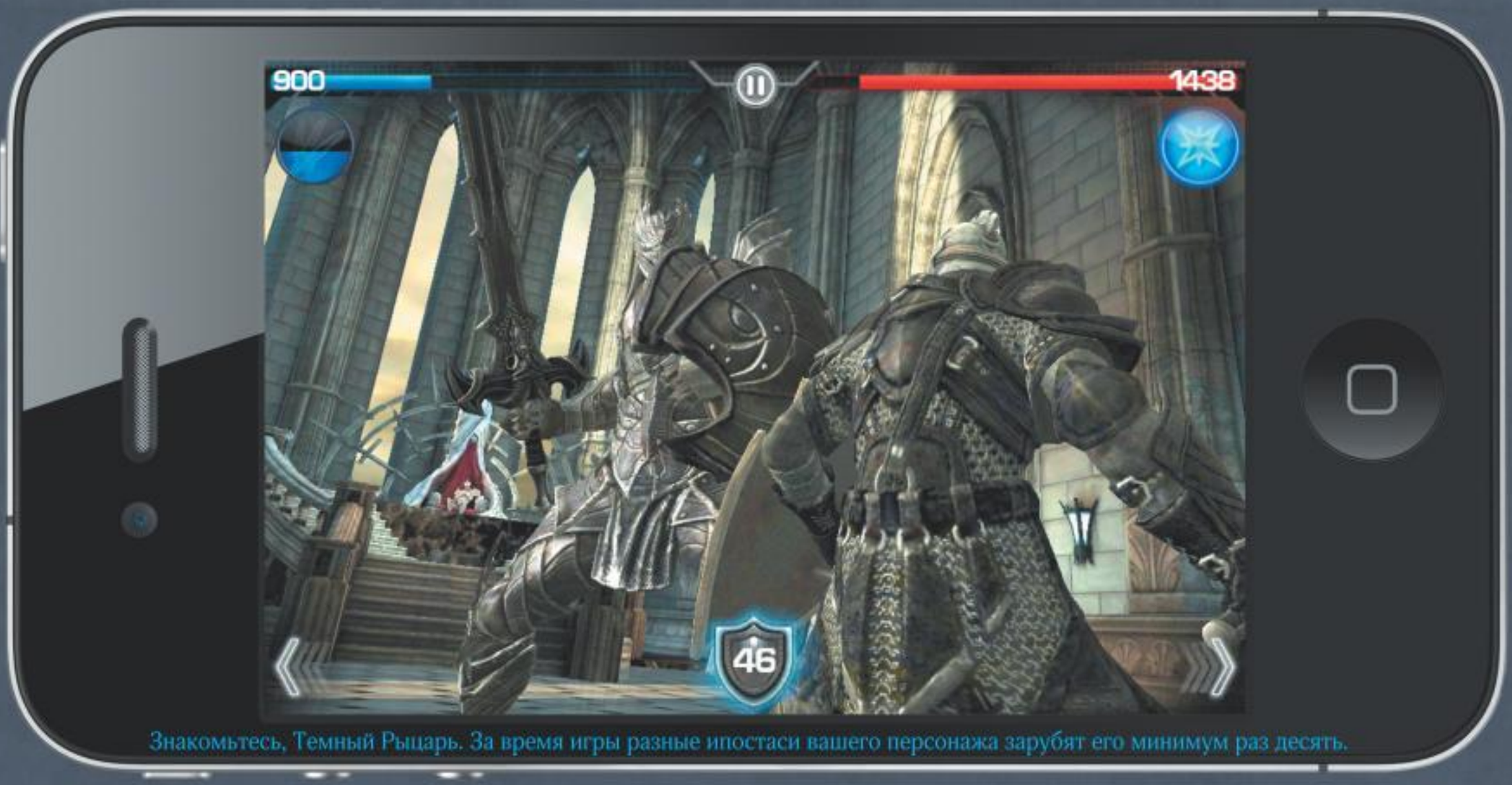
К каждому монстру нужен свой подход. Палачи лупят огромными дубинами, не задумываясь о защите. Их можно задавить в лоб, главное — не забывать уклоняться. Ассасины хитры и изворотливы, больно жалят магическими мечами и ловко прыгают из стороны в сторону: приходится отсиживаться в глухой обороне, совершать скупые точные уколы из-за щита. Механические големы — настоящие ходячие танки, эффективная тактика против них — окружить себя смерчем из коротких ударов, иначе твари прорвутся к нашему мягкому телу и приласкают его своими грубыми стальными ладонями.

Каждый бой вы в буквальном смысле ощущаете кончиками пальцев. Не давите кнопки, чтобы ударить врага мечом, а *на самом деле* вонзаете в гада лезвие и чувствуете, как оно режет плоть. Это как Wii, только размахивать нужно не руками, а пальцами... Очень яркое, почти интимное ощущение близости с игрой, когда между вами нет глупой прослойки в виде неуклюжего контроллера.

В промежутках между боями и просмотром неинтерактивного кино нам дают покопаться в сундуках, пособирать золото, пошаманить с характеристиками и инвентарем героя. Стоит поиграть буквально с полчаса, и начинаешь понимать, что ролевая система Infinity Blade, несмотря на всю свою простоту и даже примитивность, отлично сбалансирована. Не хватает золота? Надеваем шлем, увеличивающий шанс выпадения монет из монстра. Нет денег на крепкий щит? Берем магический меч и убиваем врагов еще до того, как они начнут прессовать нас всерьез. Не хватает бутылочек с лечебным зельем? Нанизываем на палец кольцо со специальным колдунством и поправляем здоровье прямо во время боя — одним легким росчерком по экрану.

ПАЛЬЦЕМ В НЕБО

Нам искренне жаль, что Infinity Blade довольно быстро и грубо пресекает наши экранные ласки. Беззаветная любовь к игре заканчивается там, где начинаются аппаратные ограничения iPhone. Unreal Engine — штука крайне прожорливая и ресурсоемкая. Сделать на этом движке красивую (а Infinity Blade



Знакомьтесь, Темный Рыцарь. За время игры разные ипостаси вашего персонажа зарубят его минимум раз десять.

ДОЖДАЛИСЬ!

очень красива) компактную игру для красивого компактного устройство можно, но только... очень компактно. И вместо полноценной RPG нам подсовывают обезжиренный вариант God of War. Помните? «Боги! Я покараю вас!» Всю игру — а это, простите за пикантную подробность, от силы минут двадцать — мы лезем наверх, в тронный зал, чтобы напрыгнуть на главного злодея. Залезаем! Напрыгиваем! И тут выясняется, что этот противник нам не по зубам. Получаем мечом (тем самым Infinity Blade) под ребра. Умираем...

После этого — оцените изящность решения! — игра стартует с самого начала, но... через двадцать лет. И снова мы исполняем роль сына невинно убиенного героя. Снова лезем наверх. Снова сражаемся с монстрами. Снова, чеканя шаг, входим в тронный зал. Снова нас, как следует отхлестав мечом по упругим ягодицам, убивают. И снова мы в обличье своего сына карабкаемся наверх... В общем, сказка про белого бычка.

Длится она ровно до момента, как мы прокачаемся достаточно, чтобы убить главного злодея. Доспехи и умения, слава богу, после каждой нашей смерти никуда не деваются, а переходят по наследству следующему в роду страдальцу. По сути мы качаем одного и того же персонажа, который сначала исполняет роль прадеда, потом деда, потом отца, потом сына, потом внука, потом правнука... и так далее по генеалогическому древу.

Самое удивительное, что вся эта катавасия с прохождением одного и того же уровня одним и тем же персонажем (а это, в зависимости от вашего таланта, от четырех до пятнадцати прохождений) надоедает далеко не сразу. В одних и тех же местах нас встречают разные противники; по мере того как персонаж прокачивается, враги тоже наращивают мышечную массу; за всю игру вы ни разу не почувствуете себя Брюсом Всемогущим и не сможете выносить врагов одним взмахом ~~пальца~~ клинка.

В тот самый миг, когда весь этот день сурка начинает откровенно бесить, вы как раз набираете достаточно силенок, чтобы проткнуть тушку главгада своим ~~пальцем~~ мечом. После этого, правда, выясняется, что открывшаяся вакансия узурпатора уготована именно вам — Infinity Blade продолжается, новый герой выходит на охоту. Но мы, вот честно, не видим никакого смысла играть дальше. Логическая точка поставлена, крутиться в этой временной петле можно до бесконечности. Но ничего нового, кроме сомнительной возможности заполучить лучший щит, меч, панцирь, колечко и далее по списку, игра вам уже не предложит. Вскорости, правда, нам обещают мультиплеер — и вот это уже действительно отличный повод качаться дальше. Чтобы к старту сетевых боев заполучить в цепкие лапы Кольцо льда и пламени, адамантовые доспехи и Infinity Blade (в смысле — лучший меч, а не саму игру).

■■■

Infinity Blade выполнила основную задачу. Она показала, что iPhone вырос из памперсов игровой индустрии и перестал писаться по ночам сомнительными играми, которые выглядят как большие, но путаются в управлении, как дети в собственных ногах. Если все сложится как надо, то в обозримом будущем мы увидим массу отличных iPhone-игр с оригинальным управлением, которое не только не уступает контроллерам PSP и Nintendo DS, но и во многом превосходит их. Если же все пойдет наперекосяк... что ж, Angry Birds 2 — тоже неплохо. ■

ФЕХТОВАНІЕ

Во многих компьютерных играх, особенно в ролевых, равно как и в фэнтези, регулярно используются различные фехтовальные термины. В духе: «он встал ан-гард», «совершил дегаже», «использовал терс», «провел фланконаду». Но мало кто понимает, что же все это означает. Пользуясь случаем, проводим маленький ликбез. Пред вами изображения основных фехтовальных позиций. Смотрите и не говорите, что не видели.

Иллюстрация из «Энциклопедіческого словаря» подъ редакціей профессора И. Е. Андреевскаго, 1890 г.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

По настоящему большая игра маленькой игровой платформы, в которой щелбан становится смертельно опасным оружием.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

ВЫСШАЯ ЛИГА

ЕЩЕ ЧЕТЫРЕ БОЛЬШИЕ iPHONE-ИГРЫ, О КОТОРЫХ НУЖНО ЗНАТЬ

RACKLESS RACING

Rackless Racing, аркадная гонка в стиле Micro Machines, обладает какой-то дьявольской притягательностью. Казалось бы, машинок — немного, трасс — кот наплакал, но оторваться от этого виртуального картодрома невозможно. Потрясающая физика, возможность распихивать оппонентов, буквально продираясь к финишу, а главное — абсолютно нормальный, взрослый мультиплеер, с нормальным пингом и без чудовищных задержек, как во многих других iPhone-играх. Чтобы ублажить себя по интернету, понадобится, правда, нормальный Wi-Fi. Сотовый интернет для этого дела совершенно не годится.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SE

Возвращение легендарного квеста чуть ли не на всех игровых платформах разом — отличный маркетинговый ход LucasArts Entertainment. По сути, игре слегка припудрили носик, подвели глазки, набросали тончик... и продали. Наблюдать, как квест десятилетней давности сметают с прилавков как горячие пирожки, было удивительно. Но совершенно понятно. Потому что The Secret of Monkey Island — действительно один из лучших квестов за всю историю игровой индустрии. А по совместительству — просто лучший квест на iPhone. Единственное, на PC играть как-то приятней.

GTA: CHINATOWN WARS

Настоящий GTA для iPhone. По механике во многом копирует самую первую игру серии, но все это сдобрено большим количеством мини-игр, небанальными ситуациями и каким-никаким 3D. Назвать Chinatown Wars откровением для iPhone не получается по нескольким причинам. Во-первых, та же самая игра на PSP и DS выглядит на порядок бодрее и краше. Во-вторых, управление не адаптировали под тачскрин (ездить и стрелять физически неприятно). В-третьих, Chinatown Wars — это GTA. Не сравнивать его с большими собратьями невозможно. И сравнение это, разумеется, не в пользу портативной игры.

MODERN COMBAT: SANDSTORM

iPhone-размышления на тему Modern Warfare. Бегаем по уровням-коридорам (тут уже не виртуальный тир, как в Infinity Blade, а полноценное перемещение), активируем своей тушкой триггеры, сражаемся с противниками. Из безликой массы прочих экшенов игру отчетливо выделяет превосходный уровень саспенса. Здесь каждую минуту происходит что-то интересное. Вместо того чтобы тащить нас за шкирку по локациям-коридорам, разработчики постоянно нас удивляют. То из гранатомета дадут пострелять, то на джипе прокатят, то заставят прильнуть к оптическому прицелу. Управление, правда, прихрамывает.

Примитивная система развития... но она заставит вас пошевелить извилинами. Недоразвитый герой — горе в семье!

Время калечит

Любая нормальная рецензия на **Back to the Future Episode 1: It's About Time** должна начинаться с пояснения, почему «**Назад в будущее**» — это так круто и так важно. Понятно, что большинство и так все знает, но мы, простите, все равно напишем. Меньшинства тоже люди.

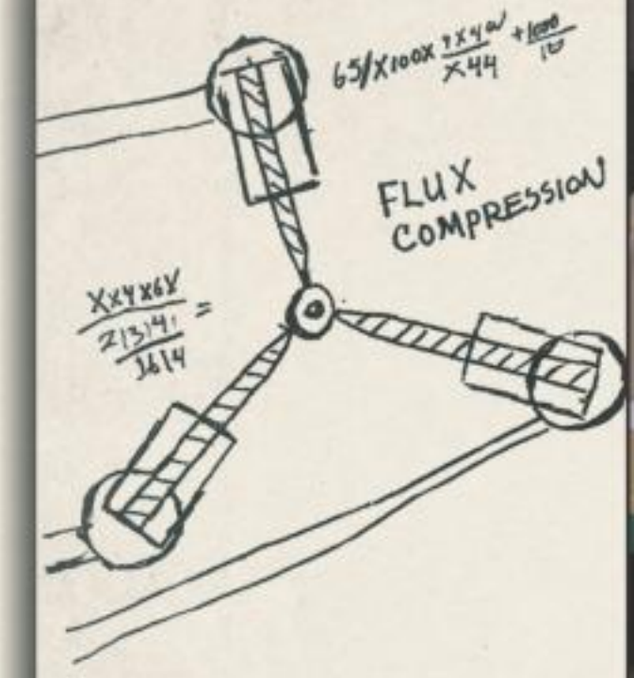
Оригинальная трилогия, придуманная и снятая Робертом Земекисом при поддержке сценариста Боба Гейла и человека-оркестра Стивена Спилберга в период с 1985 по 1990 год, — на тот момент самые лучшие, самые яркие, самые милые фантастические комедии по ту сторону от «**Охотников за привидениями**». Это фильмы, которые за многие годы в сознании людей распались на красочные символы: «Делореан», часы на Таун-Холле, фирменные куртка и гитара главного героя, механизм для кормления собаки, мелодия Алана Сильвестри…

Сегодня ностальгия по трилогии «Назад в будущее» связана скорее с тоской по жанру в целом. Про путешествия во времени так, чтобы необычно, остро, смешно и для всей семьи, сейчас бывает только в мультфильмах и прочей мелочевке. А кино Земекиса и через 25 лет способно удержать у экрана все поколения сразу — просто толковой замены еще не придумали.

Новая интерактивная версия Back to the Future у фанатов сериала вызывает только один вопрос: для чего умельцам из **Telltale**, способным на ходу выдумывать забавных персонажей вагонами, понадобилась лицензия **Universal**? Для решения художественных задач или чтобы помахать перед носами тех платежеспособных дядь и тёть, у которых восторженный инфаркт должен случиться от одной только фирменной хрипотцы Кристофера Ллойда? Не беремся говорить за весь сезон, но It's About Time подпадает скорее под второй вариант.

Час от часу

Марти Макфлаю (говорит, если что, голосом молодого актера) непросто живется в родном 1986 году. О былых приключениях снятся печальные сны, машина времени «Делореан» уничтожена поездом, доктор Эммет Браун остался на Ди-



После временных манипуляций из первого фильма Бифф так и не перестал носить смешной спортивный костюм.

ком Западе, а вещи изобретателя распродают Джордж Макфлай и его дуболом-подчиненный Бифф. Веселого мало.

Как вдруг без какого-либо объяснения знаменитый автомобиль профессора материализуется прямо у Марти под носом. Внутри — собака и единственная улика, указывающая на местоположение, то есть, извините, времяположение Дока, — ботинок. Юный Макфлай быстро выясняет, что обувь прибыла из 1931 года, и отправляется в, хм, тогда. На месте (представьте себе: США, гангстеры, сухой закон) Марти встречает сразу двух Браунов: привычного (на него точит зуб мафия) и молодого (по наставлению отца занимается юриспруденцией и скрывает ото всех свои научные опыты). Дальше начинается старая история: Марти жизненно необходимо решить все пространственно-временные проблемы, не нарушив при этом каким-нибудь нежелательным образом пространственно-временной континуум.

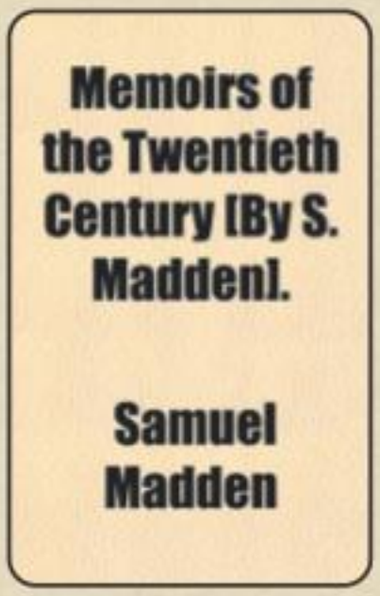
Самые приятные минуты квеста — недалеко от старта и в самом конце. У It's About Time размеренное, кинематографическое и очень тонко стилизованное начало, а конец — интригующе-телевизионный. Но все, что посередине, Telltale заткнула классической квестовой мутью, формат которой студия не меняет с 2006 года. Те мини-игры и необычные способности героев, которые в Sam & Max образовались в ходе долгой эволюции, до Back to the Future отчего-то не добрались. Головоломки страдают кризисом самоидентификации, прямо как в **Culture**

Не поспели

В фильме «Назад в будущее 2» Марти Макфлай отправляется в 2015 год, к которому человечество, как утверждается, изобретет кучу технологий, которых сегодня, в 2011-м, еще нет. У ученых осталось совсем мало времени на то, чтобы изобрести летающие машины и одежду, которая сама подстраивается под ваш размер. Мы, в свою очередь, выбрали по одному фильму, книге и игре, авторы которых тоже нафантазировали невесть чего о будущем, которое уже наступило.

Класс 1999

В 1982 году режиссер Марк Лестер снял фильм «Класс 1984», в котором молодой учитель пытался приструнить школьную банду сорванцов. Ученики порывом не прониклись и избили учителя, а затем и изнасиловали его жену. Восемь лет спустя Лестер снял, по сути, тот же фильм, но в будущем, назывался он «Класс 1999». В этом году, по мнению создателей картины, в школах начнут преподавать агрессивные киборги. Но даже два десятка лет спустя роботов в учебных заведениях что-то не видно.



Мемуары о двадцатом столетии

«Мемуары о двадцатом столетии» — первое литературное произведение, в котором фигурирует путешествие во времени. Написано оно было Сэмюелем Мэдденом аж в 1733 году. По версии Мэддена, в 1997 году запросто можно будет повстречать на улице ангела, и один из них даже отправится в XVIII век — чтобы передать данные о будущем британцам. Достать эту книгу практически невозможно: один из коллекционеров на Amazon.com пожаловался, что безуспешно искал ее в течение двух лет.

Street Fighter 2010

Дикий спин-офф понятно какой серии файтингов, выпущенный в 1990 году. Street Fighter 2010 — это, вы удивитесь, платформер, в котором Кен, один из классических бойцов сериала, оказался в будущем. В 2010 году неспокойно: с одной стороны, конечно, люди освоили множество соседних планет, с другой — на улице вам на голову случайно может опрокинуться чан с кислотой, а по дороге в булочную стоит опасаться птеродактилей-мутантов.

Графика в It's About Time местами жутковатая, но мимика Марти передана очень точно.

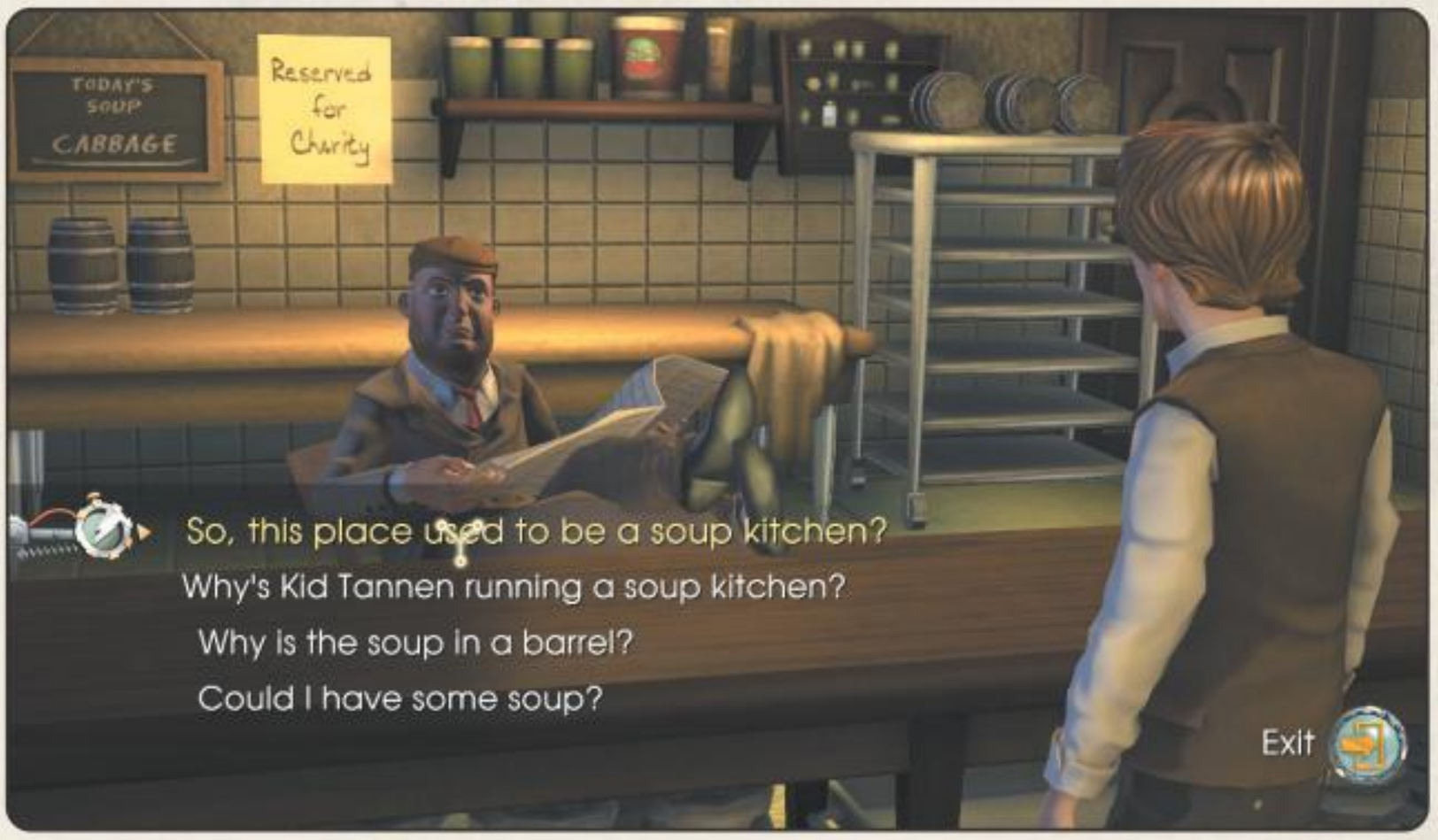
Предупреждаем: Марти передвигается посредством WASD-раскладки и застревает на каждом втором углу.

Shock, — никак не определятся, нужны они здесь или нет. Кажется, все-таки нет: в большей степени их заменили излишней болтовней и перебором предметов.

Это временно

В плане механики It's About Time — среднеарифметическое от всех квестов Telltale, что, по сути, не так уж и плохо. Про такие игры обычно принято говорить «ради сюжета, героев и юмора можно потерпеть». Но к Back to the Future: The Game такая характеристика вряд ли применима. И дело вовсе не в том, что шутки получились натянутыми. Просто созданная Бобом Гейлом вселенная требует особого отношения не только в начале и в конце, а на протяжении всего четырехмерного пути героев.

У игры нет той фирменной плотной драматургии, когда связанные с временными парадоксами ситуации и юморески сопровождаются по-настоящему напряженными моментами. Игроку ведь хочется снова гадать, как Марти выпутается из всех навалившихся на него хитросплетений сюжета, — так же, как и при просмотре фильма. Не то чтобы пилотная серия совсем уж лишена таких моментов, но важно то, как они подаются.



В эту закусочную завозят особый суп. Алкогольный.

В кино их достаточно придумать и снять. В квестах же все сцены, все реплики и все головоломки должны быть подогнаны друг к другу и даже наложены друг на друга так, чтобы история оставалась связной. В этом смысле самый лучший пример — **Full Throttle**. В нашем случае история раздроблена на локации, в которых ничего неожиданного не происходит, — остается только «пойнтить» да «кликать».

Из-за этого It's About Time не воспринимается ни как цельное произведение, ни как его кусочек. Это не критично, если в кадре пес и кролик, но совершенно необходимо такой непростой кинолицензии. Разработчики с невозмутимым лицом обслуживают любые сюжеты и любых персонажей одинаково: одна механика, одна композиция, один и тот же сериальный формат. Надоело.

■■■

Подписаться на весь сезон Back to the Future: The Game хочется лишь потому, что часть вырученных средств пойдет в фонд Майкла Джея Фокса, который, как известно, страдает болезнью Паркинсона и помогает другим больным. Быть может, так он скорее отыщет в себе силы снять-ся в четвертом фильме, о котором Земекис заикался не раз и не два (за Ллойдом вопрос не стоит, он всегда готов). Вот это будет настоящее «Назад в будущее». А квесты от Telltale обязательно займут свое место где-то между комиксом и мультсериалом по мотивам — штуками забавными, но не слишком нужными. ■

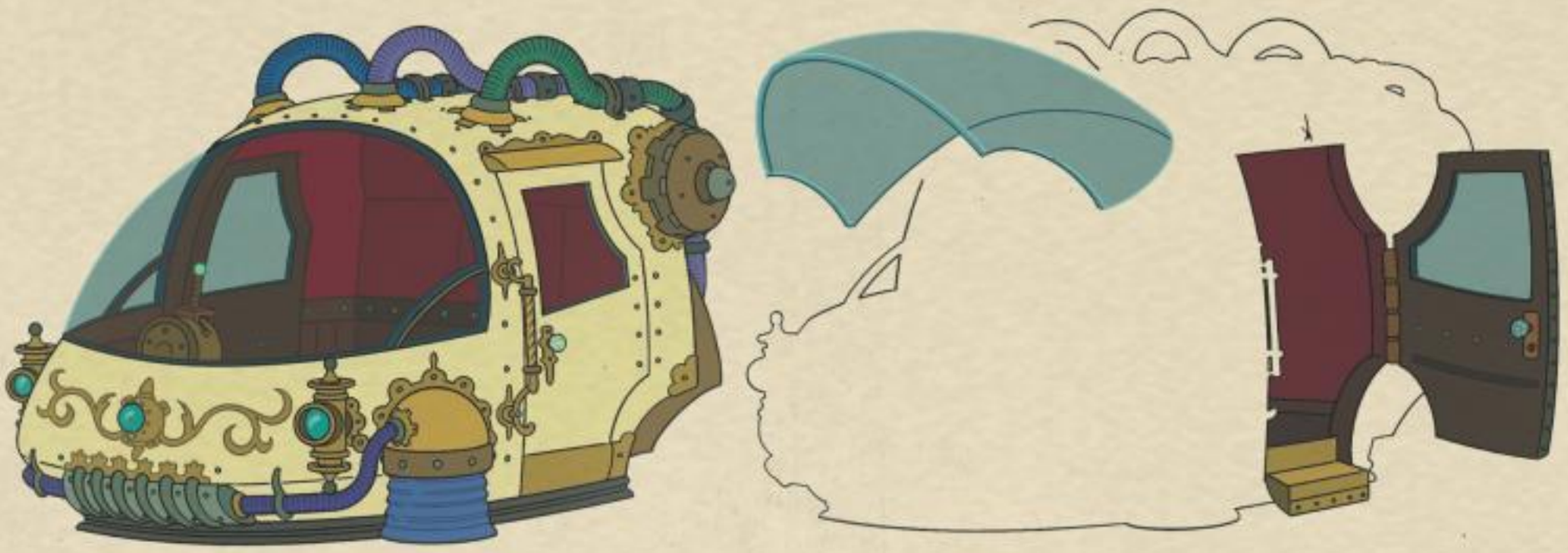
Реиграбельность
Классный сюжет
Оригинальность
Легко освоить
Оправданность ожиданий: 70%

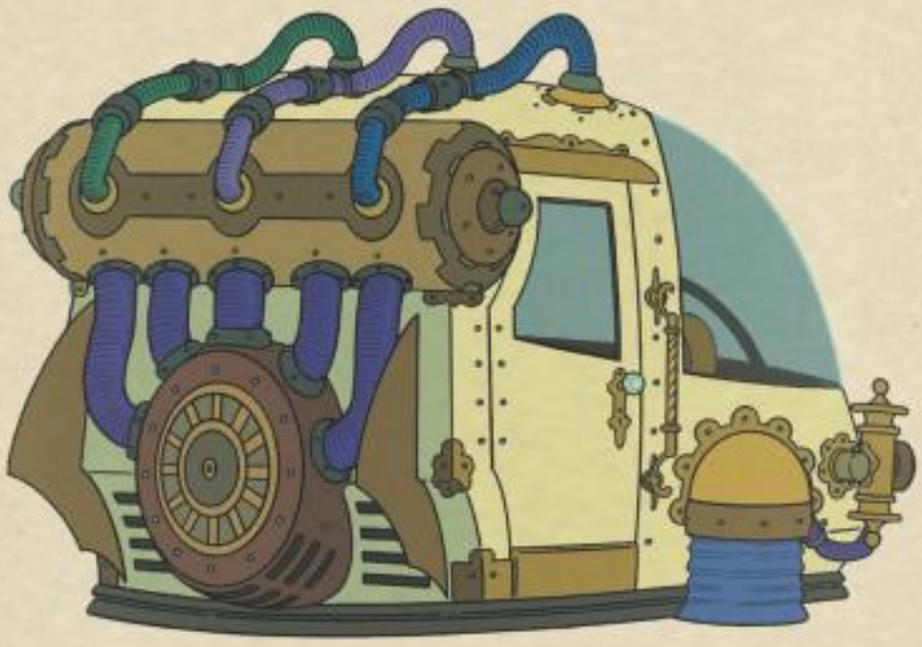
Дождались?
Стандартное квестовое упражнение от Telltale: само по себе уже вызывает тоску, а в рамках вселенной «Назад в будущее» не вызывает ничего. Зато с аутентичностью деталей все в порядке.

Геймплей	7
Графика	6
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	5

Рейтинг **6,5**
«Выше среднего»

И Пушкина там спасите





Машина времени из «Футурамы» может перемещаться во времени только вперед, но это ограничение не мешает ей летать в прошлое: вселенная мультфильма (а может, и наша) в каком-то смысле круглая.

Стивен Хокинг, с юности парализованный, осуществил свою мечту: побывал в невесомости. Дальше — космос, в котором время уже можно обогнать.

В уме Стивена Хокинга, физика, космолога и знаменитого популяризатора науки, никак не мог уложиться факт возможного перемещения во времени, поэтому однажды он вместе с группой единомышленников решил доказать, что путешествие во времени невозможно в принципе. Но ни Хокингу, ни его студентам так и не удалось найти ни одного закона физики, который вступал бы в конфликт с гипотезой о том, что человек может перемещаться в хронопространстве так же, как в пространстве обычном. Проще говоря, современная наука сходится на том, что машину времени можно построить. Главное — придумать как.

Общая теория относительности допускает существование «червоточин», или «кротовьих нор». Такая «нора» — способ срезать путь между двумя точками в пространстве и времени. Если один конец такой норы, разогнав до нужной скорости, приблизить к другому концу, объект, попавший в тоннель, выйдет из него раньше, чем это должно было случиться при традиционных способах перемещения в пространстве. Намного раньше. Правда, тоннель этот, скорее всего, схлопнется раньше, чем объект успеет через него проскочить.

Другой теории о хронологических перемещениях мы тоже обязаны в первую очередь Эйнштейну: из все той же теории относительности следует, что время, как и все прочее, относительно условиям, в которых находится. Время в космическом корабле замедляется прямо пропорционально повышению его скорости, а значит, любой космонавт, слетавший за пределы Земли и благополучно вернувшийся обратно, совершает маленький временной скачок. Наш астронавт Сергей Авдеев, например, переместился в будущее на 0,02 с. Дальше пока ни у кого не получилось.

Теорий о путешествиях во времени множество. Современной наукой доказано, что природно допустимо явление, когда прямо перед вами материализуется любой объект, и произойти это может когда угодно, безо всякой причины (прямо как машина Дока в игре). Одна из серьезных научных гипотез теоретической физики говорит, что машину времени можно и не строить, достаточно подождать, пока она образуется сама собой (прилетит из будущего). Тогда останется лишь дать ее машинисту дубиной по голове — вариант выгодный, но маргинальный.

Но в первую очередь интересны не сами гипотезы (какая из них самая верная и самая полезная, в ближайшее время мы все равно не узнаем), а временные парадоксы, которых не избежать. Помните серию «Футурамы», в которой Фрай по неосторожности допустил смерть своего дедушки, а потом переспал с собственной бабушкой и таким образом зачал собственного отца? Можно ли быть самому себе папой или мамой? Ученые говорят, что, видимо, можно, потому что это не изменит текущего хода истории (т.е. никак не повлияет на время, в котором мы живем), но что, если сбросить на своих родителей рояль? Физик Игорь Новиков считает, что это невозможно: необъяснимая сила природы просто не даст нам сделать что-то такое, что может кардинальным образом изменить ход истории. Другая версия — когда время изменяется, оно расслаивается и образуются параллельные вселенные. В бесконечном количестве.

Подробнее почитать обо всем, что касается перемещений во времени, можно у Митио Каку, современного популяризатора науки. Но если подытожить: машину времени рано или поздно изобретут, а по поводу временных парадоксов гадать бессмысленно — надо либо пробовать, либо вычислять. Этим физики-теоретики как раз и занимаются.

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Авиасимулятор
Издатель
1С-СофтКлаб
Разработчик
Gaijin Entertainment
Похожесть
Comanche 3
LHX Attack Chopper
Jungle Strike
Платформы
PC, PS3, Xbox 360
Сайт игры
www.apachegame.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
3,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

АПАЧЕ AIR ASSAULT

Но я же вертолет

Алексей Моисеев

Из разных концов индустрии постоянно доносятся истеричные (и поэтому заведомо неверные) возгласы формата «такой-то вот жанр скоропостижно скончался, будущее на самом деле вон за тем жанром». В действительности жанры никогда не умирают — они просто уходят в партизаны. А партизаны в какой-то момент обязательно выходят из андерграунда, чтобы победить. Причем начинают они свой путь к победе ровно в тот момент, когда кто-то объявляет об их поражении. Когда-то нам, например, объявили о смерти ролевых игр — сейчас они переживают если не золотой, то уж серебряный век точно. Квесты, которые как будто должны гнить и разлагаться, регулярно появляются на прилавках. А стало модно говорить, что стратегии в реальном времени находятся на последнем издыхании — и **StarCraft 2: Wings of Liberty** расходится миллионными тиражами. Это не парадокс, это золотое правило.

За всей этой кутерьмой мало кто заметил, что по-настоящему надолго исчез с радаров такой тип игр, как вертолетные симуляторы. Последний представитель племени вышел три года назад, и с тех пор царила практически полная тишина. Теперь же сквозь нее пробивается звук вращающихся лопастей.

В желтом облаке сансары

Вспомните, сколько раньше было вертолетных симуляторов разной степени аркадности. Если вы родились достаточно давно, чтобы ваше детство прошло в обнимку с Sega Mega Drive 2, от воспоминаний о **Desert** (а также **Jungle** и **Urban**) **Strike** у вас должно приятно екнуть сердце, а первые полеты в **LHX Attack Chopper** могут даже сниться по ночам. Ветераны PC в такие моменты обычно со слезами на глазах вспоминают **Comanche 3** и серию **Longbow**.

И вот кто-то наконец догадался, что ниша вертолетных симуляторов пуста, как барабан. Этим «кем-то» стала отечественная компания **Gaijin Entertainment**, всего год назад выпустившая «**Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники**» — единственный более-менее серьезный авиасимулятор на консолях.

Apache: Air Assault сделан на том же движке, но рассказывает, разумеется, не о Второй мировой, а о современных буднях пилотов винтокрылых машин. При первом же знакомстве игра со страшной силой давит на ту самую тоску по былым временам: гордый «Апач» парит над землей подобно дракону, закладывает красивые виражи и поливает ракетами класса «земля — воздух» строения, технику и пехоту врага. Управляется вертолет довольно просто, но нужно учитывать один нюанс: здесь, как и в «Крылатых хищниках», есть три глубины симуляции, которые открываются по ходу прохождения игры.

На первой миссии вам доступна только тренировочная схема управления — очень проста в освоении и практически исключает возможность размазаться о ближайший холм или накрутить винт на вековую ель. Полный контроль над вертолетом у вас при этом отнимают: нельзя сделать бочку или мертвую петлю, нельзя резко развернуться с одновременным набором высоты или снижением, нельзя наклонить или задрать нос чересчур сильно — одним словом, нельзя рисковать.

К чести игры надо сказать, что она постоянно старается подкидывать что-то новенькое. Ближе к финалу, например, в небе появляются вражеские вертолеты.

Ну какая игра про террористов обойдется без нефтяных вышек? Только здесь мы не громим их, а всего лишь прикрываем спасателей в лодках.

Полеты в гористой местности на реалистичном уровне сложности — та еще нервотрепка. Вроде места много, а одно неверное движение — и вертолет дымится на склоне.

Основная кампания посвящена пилотам «Апачей», но есть еще ряд отдельных миссий, в которых можно полетать и на машинах отечественного производства.

Вертолет страдает старый

Но сразу же после тренировки становится доступен реалистичный режим, где снимаются все ограничения, перечисленные выше. Игра преображается. Если на тренировочном уровне она выглядит как аркадный шутер, в котором вы просто с наслаждением утюжите врага, то в реалистичном режиме игра превращается в довольно неторопливый, почти тактический вертолетный шутер. С этого момента муравьи с ракетницами начинают внушать как минимум недоверие, а на расправу с зенитками не жалко потратить драгоценные самонаводящиеся «Хеллфайеры». На хорошо укрепленную базу уже не получится зайти в лоб и с сатанинским хохотом пройтись по ней из всех стволов — после такого трюка получите медаль за безрассудную храбрость. Посмертно.

Приходится подгадывать, с какой стороны лучше зайти, а затем уже неторопливо выдергивать самонаводящимися ракетами самые опасные цели. Все надо делать предельно осторожно: попыток в этом режиме дается лишь три (иначе придется начинать миссию с самого начала). В конце рейда игра заботливо считает, во сколько обошлась военная операция налогоплательщикам, и награждает вас новыми видами боевой раскраски для вертолетов.

Огромное значение в реалистичном режиме приобретает пулемет — к нему можно прильнуть, пока вертолет летит в заданном направлении или просто висит в воздухе (что гораздо опаснее). Картинка в это время становится черно-белой, а вражеские цели ярко подсвечиваются. В остальное время пулеметом управляет компьютерный напарник. Делает он это отвратительно, поэтому если неподалеку есть боевой друг или боевая подруга, то лучше посадить за пулемет его или ее. Станет куда веселее и легче.

Однако в любом случае приготовьтесь к тому, что на первых порах ваш вертолет будет напоминать ошалевшую с весны муху: выделывать в небе фантастические пируэты, заваливаться на бок, летать задом наперед, крутиться вокруг оси и целоваться взасос с каждой твердой поверхностью на своем пути. Интерес и азарт от таких выкрутасов только растут: хочется во что бы то ни стало укротить боевую машину и понять, как же летать на этом чуде инженерной мысли. Здесь, в отличие от авиасимуляторов о самолетах, переход от аркадной физики к реалистичной не отнимает, а наоборот — добавляет вам возможностей для маневров. В аркадном режиме просто не получится опустить нос, на короткое время принять вертикальное положение и расстрелять почти упущенную из поля зрения цель или, скажем, не изменяя направления полета, чуть-чуть накрениться в сторону и пустить ракету во врага сбоку. Что уж говорить о резких разворотах, бочках и мертвых петлях. Да, в целом играть становится сложнее, но несоизмеримо увлекательнее, чем в аркадном режиме.

Пройдя игру, вы наконец становитесь ветераном, и к реалистичной физической модели добавляется ограничение боезапаса. В принципе, на процесс эта мелочь влияет не слишком сильно, разве что придется изредка мотаться до базы, садиться, перезаряжаться и лететь обратно на фронт. Но в нескольких миссиях приходится защищать или прикрывать союзников, и вот здесь как раз надо быть очень экономным и точным: если будете часто летать домой, всех друзей перестреляют.

Правда, почему вас эти друзья должны беспокоить — решительно непонятно. Главная проблема Air Assault та же, что и у других хороших (но не гениальных) симуляторов: игра не дает ощущения цельности. По сути, она представляет собой набор миссий, связь между которыми практически не прослеживается, а из унылых текстовых брифингов довольно сложно уяснить, что вообще происходит и зачем нам понадобилось уничтожать все вокруг себя. Вот игра и превращается в цепочку практически бессмысленных вылетов с расстрелом абстрактных террористов и пиратов. Неумение правильно себя подать, конечно, не делает Apache: Air Assault плохой игрой, но лишает ее того величия, которым славится, например, оригинальный «Ил-2 Штурмовик».

■■■

Случилось ли триумфальное возрождение вертолетных симуляторов? Пока что нет. Студия Gaijin Entertainment за последние годы почти научилась делать игры, реально оценивая свои силы и финансовые возможности. В этот раз из своих ресурсов они явно попытались выжать максимум. В результате Apache: Air Assault оставляет очень приятное впечатление — в него действительно интересно играть, не говоря уже о том, что на консолях это единственный в своем роде вертолетный симулятор, — но он так и останется отдаленным рокотом лопастей, вместо того чтобы быть настоящим вертолетом. ■

Реиграбельность ✗

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✗

Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 70%

Дождались?
Качественный и увлекательный вертолетный симулятор, которому чуть-чуть не хватает голливудского лоска и хоть какого-нибудь сюжета.

Геймплей	8
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
7,5
«Хорошо»

RS@IGROMANIA.RU

DEAD NATION

Вырождение нации

Жанр
Зомби-экшен
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
Housemarque
Похожесть
Серия Left 4 Dead
Серия Dead Rising
Zombie Driver
Мультиплеер
Локальный и онлайновый кооперативный режим
Платформа
PS3
Сайт игры
www.housemarque.com

Алексей Моисеев

Небольшая, почти безобидная горстка ходячих трупов.

От зомби-шутеров у нас, если честно, давно рябит в глазах. Пожалуй, теперь уже никому не надо на пальцах объяснять, что ходячие мертвецы вдруг стали занимать значительную часть современной культуры, что на идее зомби-геноцида порой выращиваются какие-то невразумительные продукты и что шикарная в общем-то **Left 4 Dead 2** внезапный бум усугубила. Это все известно не первый год. Однако в последнее время стал понятен и другой тезис: сделать зомби-шутер «как в **Left 4 Dead** с вариациями» уже мало — он в лучшем случае будет неплохим, но не более того. Ни одна часть Left 4 Dead, напомним, на PS3 не выходила. А пока Гейб Ньюэлл только грозится как следует подружиться с **Sony**, небольшая студия подсуетилась и выкинула в PSN как раз свой инди-вариант Left 4 Dead, только с видом сверху.

Нас — орда

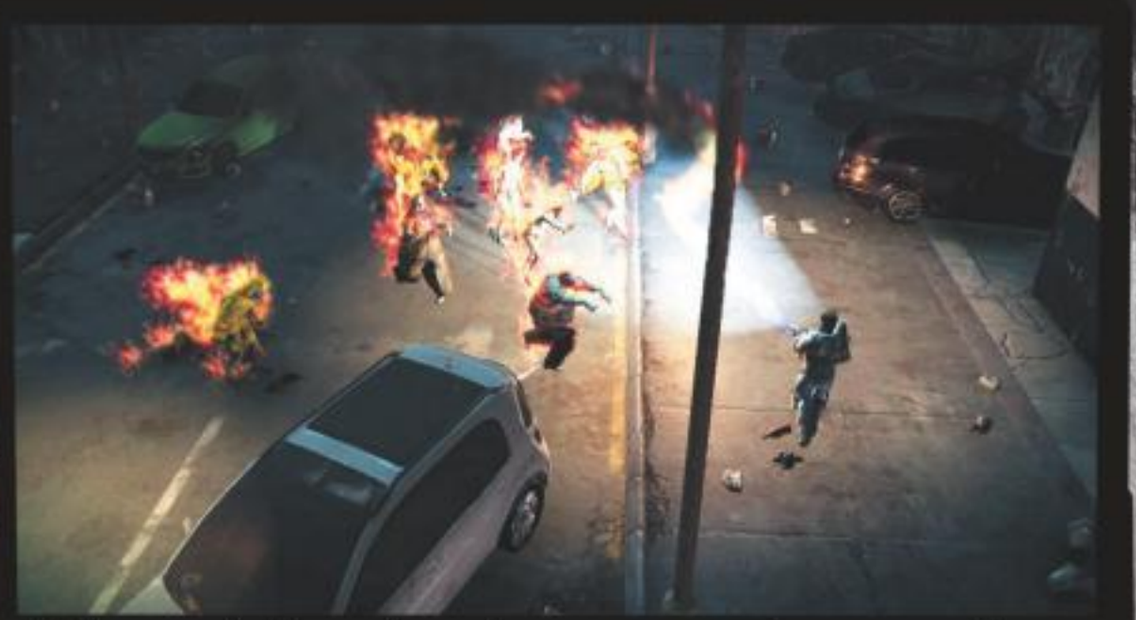
В маленьких играх **Housemarque** знает толк: она ими занимается с 1995 года, а про самое значимое ее достижение — **Super Stardust HD** — наверняка хотя бы краем уха слышал каждый владелец PlayStation 3. От **Dead Nation** логично было ждать как минимум неглупого геймдизайна.

И непосредственно с отстрелом подгнивших жителей неизвестного города дела обстоят замечательно. Редкая зомби-игра доставляет такое же удовольствие. Залп из винтовки с характерным хлюпающим звуком сносит головы сразу десятку ходячих трупов, взрыв ракеты художественно разбрызгивает плоть и кровь по асфальту и стенам. При этом в арсенале нашлось место не только стандартному набору «винтовка, автомат, дробовик, ракетница», но и парочке экзотических пушек: электрошокеру почти как в **Red Faction: Guerrilla** и «метателю дисков» вроде «Риппера» из **Unreal Tournament**. Выпущенный из такой рогатки диск за один пролет может разделать сразу полсотни тел. Не забыт и огнемет — он очень хорошо помогает, что называется, «контролировать толпу». Подожженные мертвецы опаляют друг друга и не нападают, пока не потухнут: полезно, если волны врагов прут сразу с нескольких сторон.

Но особый шик — подстрелить машину на сигнализации (в зомби-шутерах они уже стали чем-то вроде бочек с горючим). Мертвецы слетаются к автомобилю, как мотыльки к лампочке Ильича, самозабвенно молотят по кузову руками, а когда все это взлетает на воздух, игра на пару секунд даже начинает жалобно подтормаживать (оно, конечно, не очень хорошо, но, в принципе, не мешает). Брошенные авто, что интересно, можно не только подрывать, но и обчищать — в багажниках обычно есть чем поживиться. Здесь, кстати, кроется одна из любопытных находок: регулярно приходится выбирать, подорвать ближайшей машиной толпу гнилья или, рискуя шеей, сначала пошарить в ней с целью улучшить свое благосостояние.

Оно в игре измеряется не столько деньгами, сколько очками, так что выбирать приходится аккуратно. Dead Nation — это вообще своего рода **Bejeweled** от мира зомби-шутеров. Очки ставятся во главе всего — они цель, средство, альфа и омега. После каждой оплеухи от живого мертвеца страдает не только ваше здоровье, но и уменьшается множитель очков — и не совсем

Даже зомби ненавидят автомобильные сигнализации лютой ненавистью.



Живучесть вурдалаков определяется их жировыми прослойками. Тощие упыри успокаиваются после одного удачного попадания, толстым же нужно целых два.

ясно, что хуже. Разработчики даже завязали на них своеобразный международный топ, в котором выясняется, какая страна искуснее остальных убивает зомби. Чтобы шанс возглавить гонку был не только у самых густонаселенных и богатых стран, позиция в глобальном рейтинге высчитывается по какой-то хитрой формуле, а не по количеству усмиренных трупоедов. На момент написания этого текста американцев в драматической борьбе скинули с первого места финны, а Россия (4-е место) вот-вот догонит Польшу. На последнем, пятьдесят четвертом месте, расположился Катар — там игру купил целый один человек.

Кросс нации

Однако если с базовой механикой у Dead Nation все более чем в порядке, то с разнообразием — полнейший провал. Даже декорации от уровня к уровню меняются чисто символически. Узкий луч фонарика в дрожащих руках выхватывает из пейзажа разбитые витрины, брошенные автомобили, горящие здания, прорванные баррикады, разбросанный мусор — точь-в-точь начало замечательной игры **Resident Evil 2**. Но если в Resident Evil 2 были еще полицейский участок, подвалы, канализация, фабрика, лаборатория и поездка на поезде, то в Dead Nation все десять уровней выглядят почти одинаково, хотя формально вы вроде как и в парке погуляете, и на небоскреб заберетесь, и на кладбище с постояльцами пообщаетесь.

Кроме ходьбы и стрельбы по зомби, в Dead Nation фактически больше нет никаких игровых ситуаций. Разработчики только лишь нарядили трупы согласно их месту жительства. Если вы забрели на территорию цирка, ждите, что на вас сейчас попрет пара сотен клоунов с шариками, которые смешно лопаются от шальных пуль. Забежали в больницу — готовьтесь к падающим из окон пациентам. И ведь даже все это мы уже видели в **Left 4 Dead 2**.

Сотни — это, кстати говоря, еще щадящий режим. На финальных уровнях приходится буквально продираться через горы трупов — утомляет примерно как ходьба по зимней жиже дорог и дорожек города-героя Москвы. На самом же последнем уровне авторы игры не придумали ничего лучше, чем выпустить на вас после орды зомби еще большую орду зомби, и она уже прет практически непрерывным потоком. Движение персонажа вперед в этот момент происходит с крейсерской скоростью среднестатистической улитки.

Получается, чтобы пройти игру, вы должны 6-7 часов шататься по практически одинаковым локациям и убивать тысячи и тысячи практически одинаковых зомби. Ради очков. Все бы ничего, но когда нежити развелось столько, что с ней сражаются даже подсолнухи, ковбои и лично Фидель Кастро, то просто так натравить на игрока миллион мертвяков уже недостаточно.

■■■

Housemarque сильно опоздала на праздник смерти. Своих идей для игры про зомби у Dead Nation критически мало (примерно ноль), взамен же разработчики снова, и снова, и снова напускают на вас толпы мертвецов. Определенное удовольствие эта бестолковая мясорубка может доставить, но не слишком долго и не в таких маниакальных количествах. Игра получилась качественной, но абсолютно неоригинальной, она умело копирует и робко развивает чужие идеи, не рискуя вносить что-то кардинально новое. По такому пути можно было с успехом пройти еще полтора года назад, но сейчас всем уже стало ясно, что зомби-шутеры должны начать либо хоть куда-нибудь развиваться, либо отмирать со скоростью ритм-игр. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?
Dead Nation — это Left 4 Dead с видом сверху, но без виртуального режиссера. Стрелять по зомби в ней весело, а вот играть в целом — не очень.

Оправданность ожиданий: 60%

Геймплей ★★★★★★★★★☆
Графика ★★★★★★★★☆☆
Звук и музыка ★★★★★★★★★☆
Интерфейс и управление ★★★★★★★★★☆

7 8 9

Рейтинг 7,0 «Хорошо»

Последний герой боевика

Думаете, только в играх и голливудских блокбастерах главный герой может разорвать десятки и сотни врагов голыми руками, несмотря на летящие в него пули и отборный мат? Как бы не так. Ниже мы расскажем вам о четырех солдатах, от подвигов которых царь Леонид начал бы стыдливо крутить бороду.

Симо Хяюхя

Недаром финны сейчас занимают первое место в Dead Nation. Умение метко и быстро стрелять у них в крови. Симо Хяюхя — финский боец, который заслуженно носит прозвище Белая Смерть и признается самым результативным снайпером в мире.

Он выступал на стороне финского ополчения во время войны с СССР в 1939 году. По его виду (160 см роста и добрейшее лицо) не скажешь, что он застрелил из модифицированной винтовки Мосина 505 советских солдат плюс еще 200 убил из пистолета-пулемета. Все это он проделал за 100 дней. Только вдумайтесь (и еще раз посмотрите на фото): Симо в среднем убивал по семь человек в день.

На охоту за ним отправляли целые отряды лучших пехотинцев и контрснайперов, но все без толку. Симо превратился в эдакого дракона — живым из зоны его влияния никто не возвращался. Лишь одному русскому солдату повезло: он попал снайперу в лицо разрывной пулей и снес ему половину головы. Но тогда люди были не то что сейчас, и финн выжил. Его нашли, оттащили в тыл и за несколько лет подлечили. Умер он в 2002 году, в небольшой финской деревеньке на границе с Россией.

Оди Мерфи

Оди Мерфи был обычным щупленьким фермером и жил в Техасе, пока японцы не напали на Перл-Харбор 7 декабря 1941 года. Это его так поразило, что он тут же пошел записываться в армию. После того как над ним вдоволь посмеялись и в пехоте, и во флоте (он все-таки был сильно щупленьким), Оди взяли в обычную пехоту. Он участвовал во многих битвах, из которых всегда выходил победителем, но особо показательны два случая.

Во Франции Мерфи с лучшим другом Лэтти Типтоном взяли в плен немцев, которые делали вид, что сдавались. Один из фашистов выхватил оружие и застрелил Лэтти. Большая ошибка. Оди взорвался испепеляющей яростью и немедленно выразил ее с помощью пулемета. Сначала он убил всех пленных немцев, а потом в нагрузку к тому уничтожил еще несколько позиций врага неподалеку.

Второй случай произошел около небольшой французской деревни. Мерфи занял пулемет подбитого танка и в одиночку сдерживал наступление врага целый час, пока не кончились патроны. Затем он быстро организовал подошедших на помощь 19 солдат и пошел в контратаку на деморализованного противника. Само собой, победил.

За подвиги Оди Мерфи был награжден всеми существующими американскими наградами. Некоторыми даже по два раза.

Элвин Йорк

Элвин Йорк всегда был против войны и убийств. Когда началась Первая мировая, Элвина призвали в армию, врожденный пацифизм его не спас. Вошел в историю он благодаря скрытной операции по уничтожению пулеметной батареи. Его отряд проник в тыл врага, ворвался в штаб и захватил в плен большую группу немцев. Тут внезапно застрочили пулеметы. Шесть человек сразу разорвало, еще троих ранило. Семь выживших залегли и остались охранять пленников, а Элвин занял позицию и начал отстреливаться против 32 пулеметов из одной винтовки.

Меткость Элвина позволяла ему взрывать головы немцам, как иголкой воздушные шарики. При этом он орал «Сдавайтесь!», так как был пацифистом и не хотел никого убивать. После того как полегло около 20 человек, на него врукопашную пошли шесть солдат со штыками. Он невозмутимо перестрелял их всех из пистолета.

Наконец, немецкий командир не выдержал и прокричал Элвину, что все его люди сдаются, только хватит их убивать. Представьте удивление командования, когда Элвин с семью оставшимися в живых бойцами привел 132 пленных немца и приволок несколько пулеметов. Йорк получил около пятидесяти наград.

Дмитрий Овчаренко

Погожим деньком 13 июля 1941 года красноармеец Дмитрий Овчаренко вез боеприпасы для 3-й пулеметной роты. Как вдруг его обнаружили немцы. Всего немцев было около пятидесяти. Командир отобрал у Дмитрия винтовку и начал его допрашивать. У Дмитрия в кузове автомобиля был топор.

Красноармеец храбро выхватил холодное оружие и недолго думая отрубил голову германскому офицеру. Пользуясь замешательством врагов, Овчаренко быстро кинул три гранаты в немецкие машины, убив двадцать одного фашиста. Остальные кинулись наутек, но Дмитрий был очень зол. Он снова схватил топор и следующей жертвой выбрал очередного офицера — боец Красной армии настиг его в огороде и тоже отрубил голову. Третьему офицеру удалось скрыться.

После этого Овчаренко собрал все документы, схемы, записи с трупов и представил их в штабе полка. Боеприпасы, к слову, были доставлены вовремя.

Неизвестно, что так вывело русского солдата из себя. Возможно, немец сказал ему что-то нехорошее при допросе и обидел до смерти. Но нам кажется, что все дело в названии деревни, около которой произошел инцидент. Она носит имя Песец.

РЕКЛАМА

СВОБОДА
откройте для себя единый мир, где скорость правит бал

РОСКОШЬ
управляйте лучшими машинами со всего мира

СТРАСТЬ
одержите победу в масштабных онлайновых соревнованиях

TDU2
TEST DRIVE® UNLIMITED

Больше чем просто гонка

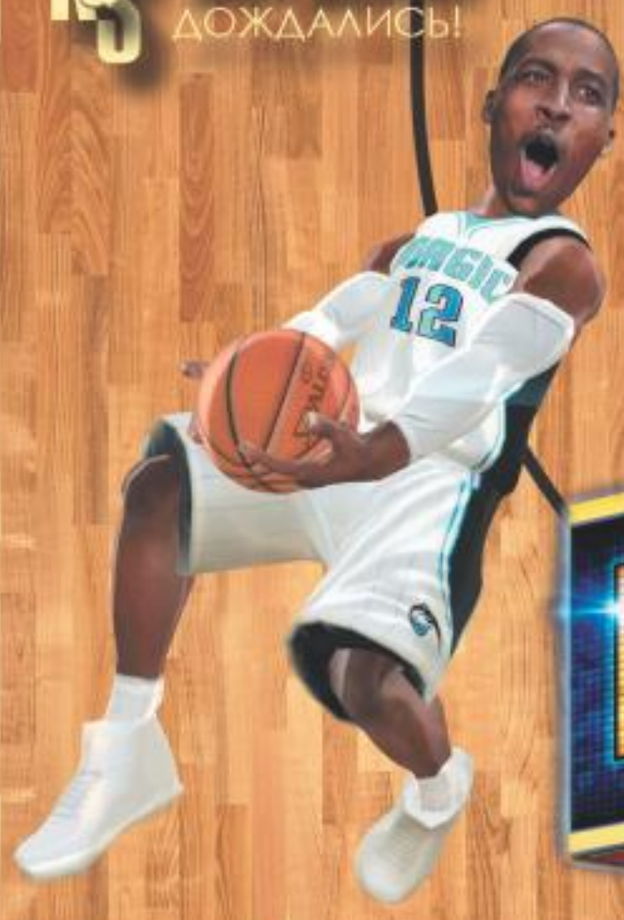
tdu2.com

PC DVD ROM PS3 PlayStation Network XBOX 360 XBOX LIVE M.O.O.R.

12 www.pegi.info

® Test Drive ® Unlimited 2 © 2010 Atari, Inc. All rights reserved. Test Drive ®, M.O.O.R ® and the M.O.O.R ® logo are trademarks owned by Atari, Inc. Designed and developed by Eden Games. Published by Atari, Inc., New York, NY. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Marketed and Distributed by Namco Bandai Partners S.A.S. "Aston Martin" and the Aston Martin Wings logo device (as well as ndividual model names, including "DB9", "DBS", "Volante", "Vantage" and "One-77") are trademarks owned and used by Aston Martin Lagonda Limited. This product is produced under licence and incorporates such trade marks and other materials, such as copyright and designs, owned by Aston Martin. Such materials may not be reproduced, deleted, amended or otherwise used in any way except with the prior written permission of Aston Martin Lagonda Limited. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Bugatti International S.A. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. 'PlayStation', 'PS3', ' PS3 ' and ' ' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Software platform logo (™ and ©) EMA 2006.

ATARI
www.atari.com



NBA JAM

ЖАНР
СПОРТИВНАЯ АРКАДА

ИЗДАТЕЛЬ
EA SPORTS

РАЗРАБОТЧИК
EA CANADA

ПОХОЖЕСТЬ
3 ON 3 NHL ARCADE

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3, WII

СЕРГЕЙ КОЛОКОЛЬНИКОВ

САЙТ ИГРЫ
WWW.NBA-JAM.EASPORTS.COM

BOOM-SHAKALAKA!

Клич комментатора, который раздастся сразу же после того, как этот раскаленный мяч попадет в кольцо, вы забудете нескоро.

Чуть меньше чем два десятка лет назад баскетбол занимал в американской культуре настолько важное место, что скрип паркета и шелест веревочных сеток отдавались эхом даже в молодой России. Уже к середине 90-х самые отчаянные русские школьники знали поименно всех ключевых атлетов НБА, рисовали в тетрадях логотипы любимых команд и мечтали разбить вдребезги деревянный щит в родном заплеванном спортзале.

Однако среднестатистическому русскому ребенку баскетбольные аркады казались чересчур несерьезными, поэтому вместо того, чтобы забивать друг другу мячи в сетки, все забивали друг другу кулаки в лица. Для этого идеально подходил **Mortal Kombat**, легендарный файтинг за авторством **Midway**, и мало кто знал, что те же люди в 1993 году сделали **NBA Jam** — смешную аркаду про рыжие мячи и высокие прыжки. Тогда разработчики сработали в гротескном ключе и вместо баскетбольной аркады с претензией на какой-либо реализм выдали игру с зарядом веселья в несколько килотонн. Спортсмены прыгали на добрый пяток метров, «слэм-данки» заставляли кольца гореть алым пламенем, а комментатор выкрикивал всякие вдохновенно-непереводимые глупости. То, о чем мы будем говорить сегодня, — HD-ремейк. Грамотный, заводной и очень даже современный.

Такой прыжок в NBA Jam — далеко не предел.

К его созданию **EA Canada**, которую до сих пор повсеместно считают за производителей элитных спортсимов с одинаковым пробором, подошли с нешуточной ответственностью. Создатель оригинальной NBA Jam,

Из-за того, что все лица в NBA Jam сделаны с помощью «живых» фотографий, игра напоминает шутливую gif-картинку.

Марк Тёрмелл, был приглашен на пост консультанта, а для записи обновленного набора ядреных комментаторских реплик из запаса призвали Тима Кицроу, вещавшего в игре восемнадцатилетней давности.

В результате получилось все то же самое, но местами даже немного лучше. Трехмерные туловища, вырезанные из фотографий лица, большие головы, плоские задники — вот стилистика современного NBA Jam. Трансляция матча в большинстве случаев ведется с антикварного двухмерного ракурса, приобретая полноценный объем лишь в некоторых режимах (например, при контролировании ключевых точек площадки и уничтожении кольца противника с помощью наиболее эффектных бросков). Однако поверьте, вы забудете о претензиях к внешнему виду NBA Jam, едва прозвучит стартовый свисток.

Первый и главный из игровых режимов — столкновение «два на два» с почти полным отсутствием правил; разобраться в NBA Jam не составит труда даже человеку, который регулярно путает баскетбол с бейсболом из-за похожести слов. Плюс ко всему здесь начисто отсутствуют сложносочиненные комбинации: основное управление сосредоточено на четырех кнопках — сплошная радость для тех, кто не может похвастаться достаточно проворными пальцами.

Купированные правила и управление определяют куда больше, чем это может показаться на первый взгляд. Послав тактическую возню лесом (номинально она есть, но дефакто все сводится к грамотной замене игрока во время перерыва), EA Canada перенесла на экраны стритбол с полагающейся ему звериной динамикой. Команды безостановочно курсируют от одного кольца к другому, а расплата за ошибки в обороне приходит моментально.

Все становится еще веселее, когда на площадку выходят бонусные персонажи. Помимо набора известных баскетболистов (вроде Дуайта Ховарда или Джеймса Леброна) и некоторых маскотов, сыграть здесь можно за действующего президента США, а также некоторых членов партий республиканцев и демократов.

●●●

Самое славное в этой игре то, что она сделана будто бы строгой и консервативной EA Canada. Ее сотрудники уже показали свое чувство юмора в **3 on 3 NHL Arcade**, но теперь к чувству добавилась техника. NBA Jam получилась куда более цельной и адекватной аркадной игрой, и нельзя исключать, что это все благодаря контролю со стороны автора оригинала.

Есть мнение, что широкий релиз NBA Jam случился исключительно по причине отмены новой части **NBA Elite** (до этого игру планировалось распространять как цифровой довесок к «серьезному» баскетболу от EA), но нам хочется верить, что EA Canada нарочно подгадала такой удачный момент для возвращения аркадного баскетбола. Но если разработчики решат вдруг проделать тот же фокус с **FIFA** — мы обеими руками за. В том, что они могут делать ярко и весело, мы уже убедились. К тому же спортивные симуляторы с серьезными лицами у всех уже сидят в печенках. ●

Теперь в каждой команде есть короли воздух. Даже в Milwaukee Bucks, не выигрывавшей чемпионат с 1971 года.

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Яркое пятно спортивно-игрового сезона и достойный ремейк аркады, которую вы могли не заметить за спиной у Mortal Kombat.

ГЕЙМПЛЕЙ 8.0

ГРАФИКА 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ГИДРОЦЕФАЛИЯ

Персонажи NBA Jam выглядят очень смешно — у них большие головы, они вечно корчат рожи. Но если бы они жили в реальной жизни, то их диагноз назывался бы гидроцефалией и им было бы уже не до шуток. В подтверждение этому Алексей Макаренков делится необычными фактами о больших головах...

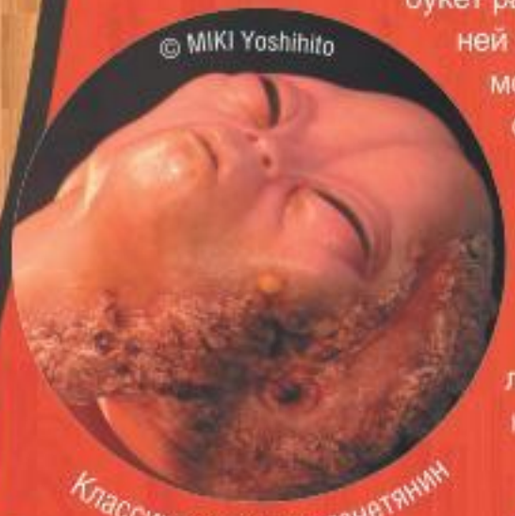
ВЫСОКИЙ ЛОБ — ПРИЗНАК УМА?

Для начала небольшое объяснение, что же такое гидроцефалия. Ликвор (спинномозговая жидкость) образуется в желудочках (полостях) головного мозга, затем попадает в спинной мозг через спинномозговой канал, где спускается вниз, в направлении копчика, и постепенно всасывается в кровяное русло. Если ток жидкости перекрыть, то она начнет скапливаться в желудочках мозга и расширять их. Мозг начнет давить на череп изнутри, голова вырастет. Чаще всего гидроцефалия бывает врожденной (следствие патологии развития или цитомегаловирусной инфекции), но иногда случается и в зрелом возрасте — например, после травм.

Кот-гидроцефайл из Second Life.

ДЕЛО — ТРУБА

Лечат гидроцефалию чаще всего оперативно — хирургическим путем. Разрезают и вставляют шунт — трубочку с дыркой, через которую жидкость спокойно попадает из мозга головного в мозг спинной. Разумеется, с искусственной трубочкой может случиться целый букет разнообразных неприятностей. На ней может поселиться инфекция, она может закупориться, а то и вовсе сломаться. В этом случае приходится снова резать, снова вставлять, снова внимательно следить, чтобы с шунтом ничего не случилось. На протяжении жизни некоторые люди, страдающие гидроцефалией, переносят множество шунтирующих и шунтвосстанавливающих операций. Таких больных обычно называют шунтзависимыми.



Классический инопланетянин

БОЛЬШАЯ ГОЛОВА, КИСЕЛЬНЫЕ БЕРЕГА

Обычно даже легкая гидроцефалия дает яркую симптоматику. Онемение конечностей, нарушение движений, изменение психики, речи, запрокидывание головы, ну и, конечно, самый явный симптом — голова становится, как арбуз, очень большой. Но случаются воистину феноменальные случаи, когда гидроцефалия есть, а симптомов нет. Достоверно известно несколько случаев, когда люди прекрасно себя чувствовали, даже когда желудочки из мозга расширялись так, что занимали почти всю полость черепа. Представьте себе, ликвор давит на полости мозга, они увеличиваются в размерах, но голова при этом не растет. Что происходит? Совершенно верно — уменьшается объем мозговой ткани, ее место начинают занимать расширившиеся желудочки. И вот такой человек, у которого от серого мозгового вещества остался тонюсенький слой в пару миллиметров, отлично себя чувствует, ходит на работу, общается с коллегами и семьей...

Если рассуждать здраво, то получается, что почти все детские куклы — гидроцефалы.

ОПЕРАТИВНОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Многие думают, что нейрохирургия — это что-то невероятно тонкое, под микроскопом, ошибиться нельзя ни на йоту. Чаще всего так оно и есть. Профессиональные нейрохирурги — истинные боги от медицины. Но иногда операции на головном мозге напоминают работу мясника или какого иного сотрудника разделочного цеха. Мне однажды довелось побывать на операции по удалению опухоли лобной доли: уж не помню, что именно там было — рак или что-то доброкачественное, но визуально у пациента была сильно увеличена голова. До этого же на нейрохирургических операциях я отродясь не бывал.

Перед началом действа думал — ну, сейчас будет. Тончайшими инструментами вскроют полость черепа, под лупой пинцетиками все отпрепарируют, часов пять будут опухоль вылущивать.

Реальность оказалась куда грубее и прозаичнее. Быстрыми движениями сняли кусок скальпа, трепаном просверлили несколько отверстий, гибким ножовочным полотном вырезали фрагмент крышки черепа, отделили мозговые оболочки, прямо пальцами помяли пораженный участок, здоровенным шлангом с турбонаддувом отсосали опухоль, еще что-то там скальпелем покромсали. Все, готово. И с человеком потом все было в полном порядке. Я всякого на своем веку насмотрелся, но тут был натурально в шоке. Не знал, что с головным мозгом можно обращаться настолько грубо, но при этом эффективно.

Чаще всего нейрохирургические операции, конечно, сродни искусству. Некоторые могут проходить почти сутки. Хирурги сменяют друг друга — потому что один человек такую нагрузку не потянет. Но даже 4-5 часов стоять, склонившись над операционным столом, никакой поясницы не хватит (неспроста профессиональное заболевание многих хирургов — радикулит). Для таких случаев придумали специальные столы с регулировкой. Врач буквально ложится на него, нависая над пациентом. Стол регулируется по наклону и степени «нависания». Очень дорогая штука, зато спина не травмируется.

АНЭНЦЕФАЛИЯ

...а также необычными фактами о головах маленьких

ГОЛОВЫ С ПЛЕЧ

Гидроцефал в общепринятом представлении — человек с большой головой. Но бывает и наоборот, когда головы нет вовсе. Такой порок развития называется ацефалия. В утробе матери такой плод обычно существовать еще может, но с жизнью эта патология развития несовместима. Бывает и так, что голова есть, а вот мозг внутри нее отсутствует, это — анэнцефалия, тоже патология внутриутробного развития. Если она диагностирована до рождения ребенка, беременность искусственно прерывают. Но даже если определить анэнцефалию не удалось, то ребенок обычно погибает в течение суток после рождения. Это к вопросу о пользе своевременного обращения в женскую консультацию и УЗИ-диагностики (анэнцефалия встречается не так уж редко, примерно в 0,1% случаев).

Stanislav Kozlovskiy

Анэнцефалы из экспозиции петербургской Кунсткамеры.

Хуже всего, когда анэнцефалия неполная. То есть мозг есть, но развился не полностью. Такие дети не всегда погибают сразу после родов, иногда они способны существовать — назвать это жизнью, увы, язык не поворачивается.

ВСАДНИК БЕЗ ГОЛОВЫ

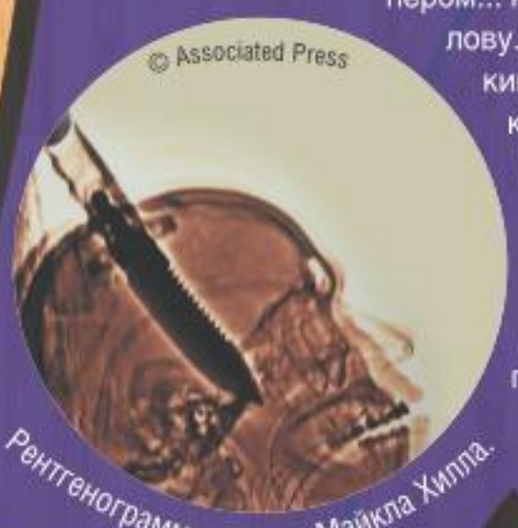
Одно дело стальной стержень, он все же довольно тонкий, и совсем другое — заряд дроби в упор. Ахат Исрафил работал в оружейном магазине. Однажды его начальник по неосторожности уронил заряженное ружье на пол. Удар, выстрел... Исрафилу снесло полголовы. Врачи удалили почти все левое полушарие мозга. Поначалу конфигурация черепа была просто ужасной. Позже Ахату сделали пластику... Как вы понимаете, он остался жив. Передвигается, правда, в инвалидном кресле (двигательные нарушения есть, причем довольно серьезные), но совсем не похож на овощ. Мыслительные же функции почти не пострадали. Паренек закончил школу с неплохими оценками, да еще и пристрастился к чтению (которое недолюбливал до полученной травмы).

Исрафил Ахат до косметической пластики черепной коробки. Хорошо видна зона повреждения.

КОЛ НА ГОЛОВЕ ТЕШИ

Еще один загадочный случай произошел с Майклом Хиллом в 1998 году. Когда он возвращался домой из бара, на него напал грабитель. Майкл был неробкого десятка и оказал сопротивление. В результате получил пером... но не под ребро, а прямо в голову. Да и «перо» было немаленьким — огромный армейский нож, который вошел в голову Майкла в районе темени и пронзил мозг насквозь (острие засело где-то на уровне ноздрей).

После этого Хилл сам дошел до хирурга, а уже через шесть дней после операции вернулся домой. Никто из родственников не заметил у него никаких изменений в поведении или в общении. Такие дела.

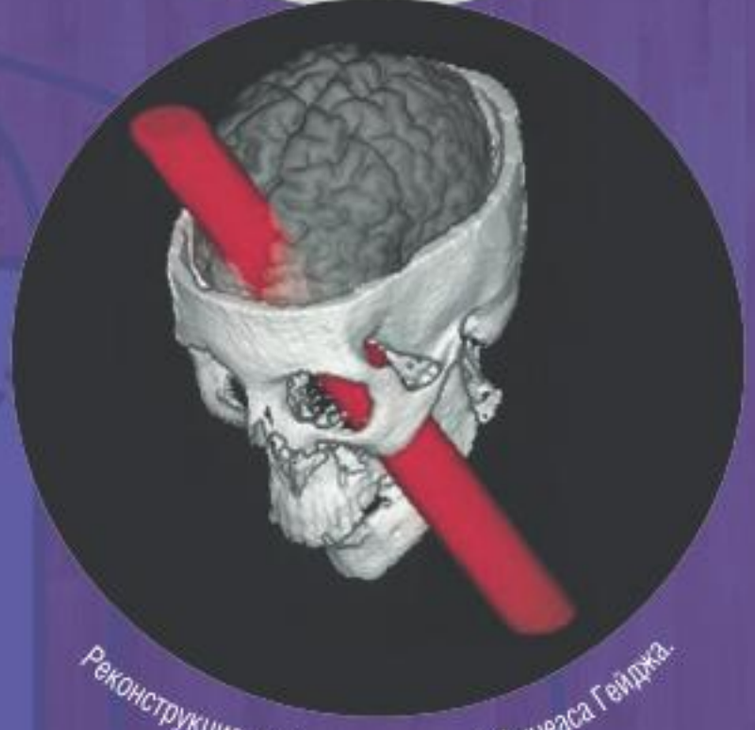

© Associated Press

Рентгенограмма головы Майкла Хилла.

ВНУТРЕННИЙ СТЕРЖЕНЬ

Даже небольшое повреждение головного мозга зачастую влечет за собой самые невероятные, зачастую жуткие изменения психики. Да что там повреждения — банальный (хотя для переболевших ничего банального в нем нет) менингит способен привести к самой настоящей катастрофе центральной нервной системы. Но случаются и другие крайности. Когда катастрофическое по масштабам повреждение мозга почти никак не сказывается ни на психике человека, ни на функционировании его организма.

Один из самых известных примеров — Финеас Гейдж, прораб железнодорожной бригады, прокладывавшей пути неподалеку от Кавендиша (США, Вермонт). По ходу прокладки велись взрывные работы, которыми заведовал тоже Финеас. При закладке очередного заряда была допущена ошибка. В шурф не был засыпан песок, который делает безопасной дополнительную — тяжелую — трамбовку шурфа. В результате, когда Гейдж начал внедрять в отверстие длинный стальной стержень, он высек из камня искру, искра воспламенила порох, произошел взрыв. Стержень вылетел из шурфа и пронзил Финеасу голову от щеки до затылка. После такого обычно не выживают. Но наш отважный прораб довольно быстро пришел в себя и в сопровождении ошарашенных коллег сам отправился к врачу. Потом была серия сложнейших операций по извлечению штифта, долгая борьба с инфекцией (дело было в 1848 году, с антибиотиками тогда было туговато, а точнее — никак). После этого Гайдж прожил еще двенадцать лет и умер совсем от другой болезни, по словам очевидцев — его психика и поведение нисколько не изменились. Посмертное паталогоанатомическое исследование показало, что стальной штифт сильно повредил оба полушария головного мозга.



Реконструкция повреждений мозга Финеаса Гейджа.

RS@IGROMANIA.RU

4x4 Полный привод

Жанр
Автосимулятор
Издатель
1С-СофтКлаб
Разработчик
1C-Avalon
Похожесть
Серия «Полный привод»
Серия Screamer
Мультиплеер
Нет
Платформы
PC, Xbox 360
Сайт игры
4x4game.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2 ГГц, 1 Гб,
256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб,
256 Мб видео

Игорь Асанов

...Но деревню из девушки не вывезешь никогда

Серия «**Полный привод**» удивительно похожа на российский автопром. Первые игры, построенные на дешевом польском движке Chrome, были грубы, некрасивы, тормозили на всем подряд, но кое-как выполняли свое базовое предназначение. То есть объясняли играющему, зачем нужна пониженная передача в коробке, и давали изрядно помучиться, вытаскивая засевший уазик из болота, словно вы делали это своими руками. В случае когда речь идет о симуляторе преодоления тяжелого бездорожья — это скорее комплимент.

Как выглядит

Новая модель под номером «3», конечно, не затмит **Gran Turismo 5** изяществом форм, но издалека вполне сойдет за современную машину (Chrome заменили на Unreal Engine 3). Она легка в управлении (есть поддержка руля и геймпада) и даже заслужила пропуск за границу (выходит на Xbox 360). Однако при близком знакомстве с новым российским автомобилем все становится на свои привычные места — между панелями кузова легко пролезает ладонь (для серьезного симулятора в ней слишком резкие, контрастные цвета), в салоне ядовито воняет дешевой обивкой (мощные внедорожники звучат одинаково пресно), а на первой же кочке отваливается рычаг переключения передач (при быстром нажатии на несколько кнопок геймпада игра обиженно перезагружает компьютер).

Но это все мелочи. Они не влияют на скорость, и уж точно не должны отпугнуть привычного ко всему рукастого отечественного потребителя, способного перебрать коробку передач на кухне своей малогабаритной квартиры. Проблема в том, что «**Полный привод 3**» не предназначен для такого хозяина: перестав быть бесхитростным колхозным транспортом, новый джип обзавелся мягкой подвеской, низко расположенным пластиковым обвесом и мощным двигателем, очень придирчивым к качеству электронного бензина. Но даже став модным «паркетником», подопытный совершенно не выдерживает конкуренции в новой для себя нише — за те же деньги придирчивый городской житель скорее купит японский или европейский аналог, пускай даже меньших размера и мощности.

Чтобы так посадить машину, нужно очень постараться — впрочем, в реальной жизни с владельцами джипов это случается почти всегда.

Машины на этот раз обошлись без лицензий, но между этими специально подготовленными монстрами и серийными джипами все равно мало общего.

На всякий случай сообщаем, что в «Полном приводе 3» есть настоящая, физически корректная грязь. Но при этом почему-то нет мультиплеера.

Местами трассы получились вполне живописные, но внедорожные монстры вроде этого щелкают их как орешки.

К сожалению, как и многие российские автомобили последних лет двадцати, «Полный привод 3» был загублен еще на стадии проектирования — из него зачем-то убрали режим ориентирования по местности, который и составляет саму суть внедорожных трофи-рейдов. Блуждать по трехмерному лесу в поисках очередного флажка-чекпойнта, имея на руках лишь компас и штурмана, было самым увлекательным времяпровождением еще в первых двух частях. Выучить дорогу наизусть было почти невозможно, поэтому приходилось регулярно вставать перед выбором — сунуться в зыбкую топь с возможностью утонуть по самые редукторы либо объехать опасное место по длинной, но сухой проселочной дороге. Ради такого адреналина можно было вытерпеть и слабый уазовский мотор, и жесткую «козлиную» подвеску, и невзрачный экстерьер первых моделей «Полного привода».

Как объяснили нам сами заводчане, иностранный мотор Unreal Engine 3 просто не в состоянии отрисовывать бескрайние российские просторы с их живописными пригорками, избушками, речками и березками. Красивый и высокооборотистый агрегат может выдавать только очень компактные, огороженные флажками карты для триала, которые даже близко не пахнут никакой свободой передвижения.

Как ездит

Мы успели протестировать «Полный привод 3» лишь на пяти специально оборудованных внедорожных полигонах, расположенных по всему миру, от Малайзии до США, — большего пока и не дают. Впрочем, без положенного по закону номерного знака выезд на проселочные дороги общего пользования новому российскому джипу пока что заказан. А жаль — опробованные нами трассы не представляют никакой сложности для опытного водителя. Да и для неопытного тоже: достаточно уметь совладать с четырьмя кнопками, ответственными за включение понижающей передачи, блокировок дифференциалов и лебедки. Причем о существовании последней можно даже не узнать вообще — настолько редко она тут нужна.

Машину вроде нашей хочется проверить на прочность там, где еще никогда не ступала нога человека, где валуны размером с дом, а на тропинках вместо любопытных зрителей пасутся разве что горные козлы. Но нынешние трассы по крутизне рельефа и глубине бродов не сильно отличаются от тех, по которым мы всей редакцией ездим с началом осени на рыбалку да по грибы. Чтобы ненароком застрять на таком проселке, нужно как минимум очень этого захотеть.

Впрочем, даже по итогам такой короткой экскурсии выяснилось, что новая машина очень плохо предназначена для родного бездорожья: резвый, высокооборотистый мотор словно подгоняет водителя, вынуждая его гнать по кочкам на скорости 90 км/час, эффектно взлетая на трамплинах и пытаясь успеть за призрачным силуэтом лидера гонки. Мягкая подвеска плавно облизывает неровности дороги, идеальный путь предусмотрительно огорожен мощными деревьями — только и знай себе, что дави на гашетку. Доехать до финиша тут можно за полторы-две минуты, так ни разу и не встретив ни одного серьезного препятствия, для преодоления которого нужно выбирать какую-то изощренную тактику и вообще думать головой. В каждой стране таких минутных заездов ровно три, а успешно завершив большинство из них, можно открыть новые внедорожники и остальные страны из списка. И случится это даже раньше, чем закончится бензин в баке нашей прожорливой машины: даже с учетом обширной географии, тест-драйв вышел предельно короткий.

В результате все происходящее напоминает скорее сильно удешевленную версию **DiRT 2** без соперников, чем настоящие соревнования по джип-триалу, где у экипажа всегда есть время осмотреться по сторонам и спланировать свои действия. Если бы дорожники сделали имеющиеся трассы чуть пошире, а работники завода дали нам побольше машин для компании, тогда, глядишь, можно было бы устроить веселые гонки с дружескими толчками бок о бок, как это принято у иностранцев. Все-таки «Полный привод 3» в его нынешнем виде — скорее недоделанный кроссмен, чем хмурый и неспешный покоритель тяжелого бездорожья.

■■■

Кому же тогда завод собирается продавать свою новинку? Массовый сельский потребитель по-прежнему не так уж и богат, чтобы позволить себе импортную технику, но хрупкий и быстроходный «Полный привод 3» абсолютно не предназначен для поездок по вспаханной целине. Его место в городе, а большие колеса и блокирующийся дифференциал отлично подходят для заезда на высокие бордюры и парковки у мегамоллов. Но это место под солнцем уже давно застолбила холеная импортная техника в лице того же DiRT 2 и **MotorStorm: Pacific Rift**. А «Полный привод 3» рядом с ними — все равно что бедный родственник. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓
Оправданность ожиданий: 60%

Дождались?

Хороший набор отдельных компонентов, который не складывается в целую игру. Для симулятора джип-триала он слишком примитивен и короток, а для внедорожной аркады — недостаточно гламурен.

Геймплей ★★★★★★☆☆☆☆ 6
Графика ★★★★★★★☆☆☆ 7
Звук и музыка ★★★★★☆☆☆☆☆ 5
Интерфейс и управление ★★★★★★★☆☆☆ 7

Рейтинг **6,0**
«Средне»

R&S Вердикт. Дождались

Жанр
Интерактивное кино
Издатели
Strategy First
Parallax Studio
Разработчики
Parallax Studio
Tribal Media
Похожесть
X-files: The Game
Myst
Платформа
PC
Сайт игры
www.darkstar.gs

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 2 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

RS@IGROMANIA.RU

Кирилл Волошин

DARKSTAR THE INTERACTIVE MOVIE

Замороженный

Джон О'Нил, капитан космического корабля «Вествик», просыпается на борту своего судна после 300-летнего сна в криогенной камере и обнаруживает, что Земля погибла. Почему все так печально сложилось, герой не имеет ни малейшего понятия, ведь с памятью у него серьезные проблемы. Знакомый набор: кажется, из-за угла вот-вот должен выскочить Луи де Фюнес с накладными усами — чтобы всячески вводить замороженного в заблуждение.

Невольная самоирония завязки лежит на поверхности — **Darkstar: The Interactive Movie** очень похожа на своего главного героя. Работа над игрой началась еще в 2000 году, а вышла Darkstar 10 лет спустя в том же виде, в котором задумывалась изначально, словно пролежала в стазисе. Мир вокруг при этом не стоял на месте: по меркам шагающей семимильными шагами игровой индустрии прошло несколько веков. И жанры, в которых выступает Darkstar, сегодня больше напоминают осколки погибшей Земли, печально проплывающие за бортом «Вествика».

Все вокруг казалось дивным

Darkstar — словно динозавр, невесть как появившийся в зоопарке среди застывших с травой во рту зебр, ошарашенных слонов и теряющих сознание зрителей. Перед нами классический панорамный квест в стиле **Myst**, с видом от первого лица. Герой парит между статичными экранами; вертеть головой ему при этом дозволено на 180 градусов — достаточно для удачной охоты на пиксели.

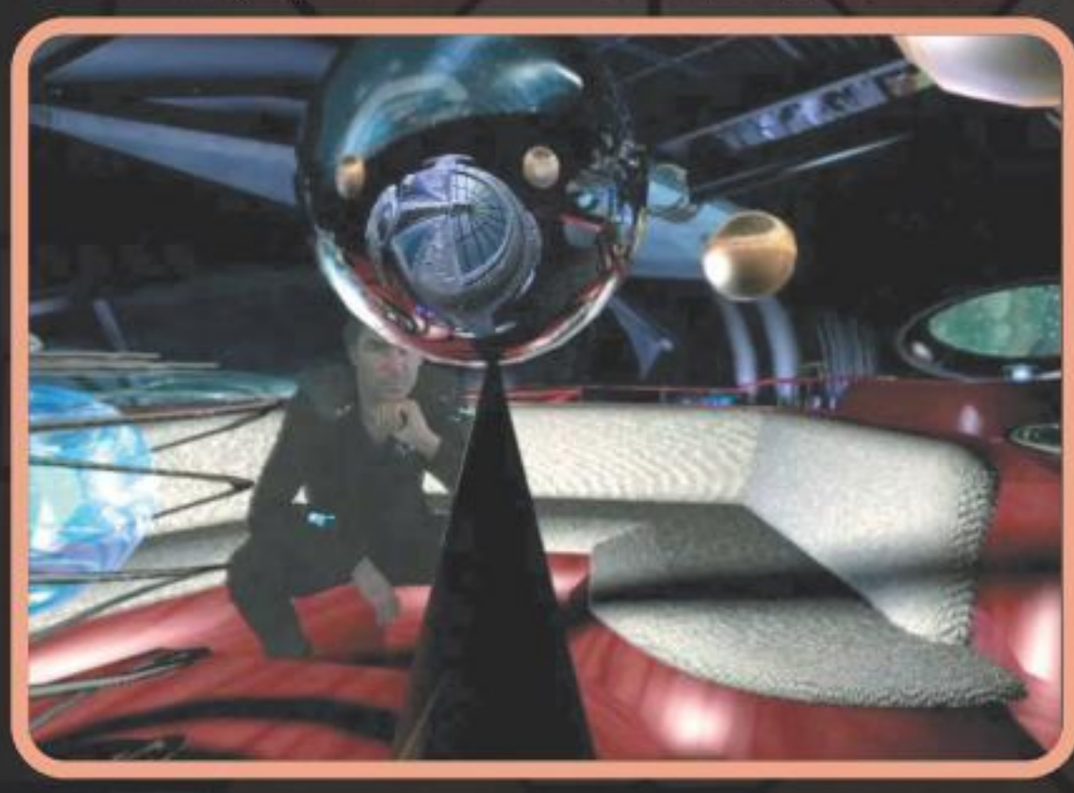
Вторую половину названия игры оправдывает тот факт, что это все-таки не просто Myst-образный квест, а квест с живыми актерами в главных ролях. Подобные как бы «интерактивные фильмы» были популярны еще в 90-х годах прошлого века: можно вспомнить **X-files: The Game** и **Phantasmagoria**. В Darkstar все то же самое.

Энтузиазм, деньги и связи продюсера Джеффа Аллена Уильямса (автора идеи и сценария игры, владельца **Parallax Studio**) помогли ему добиться того, чтобы всех персонажей играли профессиональные актеры. В роли Джона О'Нила снялся Клайв Робертсон, звезда ситкомов Sunset Beach и Starhunter, остальные же роли достались актерам культового в Америке телесериала **Mystery Science Theater 3000**.

Конечно, так уже почти никто не делает — подобные игры появляются только по большим старообрядческим праздникам. Да и вместо того, чтобы похвастаться лицами актуальных актеров, Darkstar предлагает любоваться на уже немолодых людей, слава которых давно прошла. Большая часть лицедеев — из разряда «нет фотографии на страничке IMDB». Неудивительно, что реакцией многих игроков, впервые увидевших Darkstar, было недоумение: «Кому это нужно?» Ответ — разве что космическим романтикам старой закалки.

300 лет тому назад

Как раз им здесь есть чему порадоваться. Darkstar — первая за долгие годы игра, в которой так подробно смоделирован огромный космический корабль. За 10 лет художники с такой любовью выписали каждую секцию и каждую приборную панель «Вествика», что космолет смот-



В техническом плане игра тотально устарела: местами актеры слишком грубо вписаны в окружение, к тому же движок поддерживает лишь древнее разрешение 1024x768.

Воспринимать историю и персонажей на нужной волне помогают прог-роковые мелодии, а сам Уильямс называет игру «рок-н-рольной сагой».

Некоторые пазлы, по сути, разгадываются сами, от игрока порой лишь требуется иметь в инвентаре нужный предмет.

рится очень натурально. Десятки всевозможных помещений, лифтов и шахт, масса футуристических девайсов (от биосканеров, декодеров и телескопов до голографических проекторов) — все нарисовано с маниакальной детализацией. Любители научной фантастики здесь будут чувствовать себя словно алкоголики в баре: все хочется попробовать и проверить.

Действовать приходится методом проб и ошибок, последствия — самые непредсказуемые. Бродя по собственному кораблю, лишенный памяти капитан О'Нил больше всего напоминает любопытного ребенка, который ползает по незнакомому дому, что-то ломает, опрокидывает и в конце концов грозит спалить все к чертям собачьим. Нажав на какой-нибудь рычаг или красную кнопку, вы всегда рискуете запустить процесс самоуничтожения корабля или улететь в космос в одноместной капсуле, чтобы умереть там от скуки, голода и одиночества.

В лучшем случае — попадете в секретную, не обязательную для прохождения локацию, но при этом пропустите какой-нибудь важный пазл. Впрочем, внимательный игрок избежит таких проблем: подсказки, намеки (порой ироничные) и даже предупреждения есть, просто они не записаны в журнал, их нужно уметь рассмотреть и расслышать.

Пространственно-временной эскапизм

Исследуя «Вествик», О'Нил находит записки, видеозаписи, штудирует сообщения в персональных компьютерах членов экипажа, а потом и лично встречает некоторых из них — все это постепенно проливает свет на происходящее. Оказывается, в XXII веке человечество, бурно осваивающее космос, столкнулось с бунтом в колонии заключенных на Марсе. Подавить его не удалось: более того, вскоре зеки собрали огромную космическую армаду и двинули на Землю. Незадолго до решающего сражения, предчувствуя неладное, земляне снарядили экспедицию космических кораблей — в их числе и «Вествик». Экспедиция должна была достичь некой аномалии — титульной «Темной звезды», в которой время навсегда остановилось на отметке 2118 год, и уже оттуда изменить судьбу Земли в лучшую сторону.

Одним словом, ничего кардинально нового по меркам научной фантастики. Но даже такая фельетонная штука, как амнезия, помноженная на грамотно дозированный вброс информации и непростые отношения персонажей (без предательства в космических операх никак), создает достаточное напряжение. Исследовать приходится не только прошлое, но и, конечно, настоящее: корабль надо починить, а миссию — завершить.

Апокалиптический детектив к тому же дополняется триллером в духе **System Shock 2** (в некоторых коридорах можно наткнуться на разложившиеся трупы) и боевиком: в комплект входят даже эпические баталии в космосе и драка с монстром на незнакомой планете.

Нашлось место и для комедии. Неплохой черный юмор (капитан может умереть десятками самых разнообразных, порой забавных способов) и ироничные реплики самого героя меркнут перед главным скоморохом, дроидом Саймоном, который всю дорогу плюется в О'Нила едкими комментариями. В каморке робота вы найдете портрет капитана, приспособленный под мишень для игры в дартс, а также подружку Саймона — MAGS (дроид сделал ее из тостера и пылесоса, чтобы не скучать). В итоге с шутками у игры получилось как минимум на уровне неплохого космического ситкома вроде того же Mystery Science Theater 3000 — забавно, но 20 лет назад было бы еще забавнее.

■■■

Время в «Темной звезде» остановилось, но не в 2118-м, а где-то в конце 1990-х. Герой американских сериалов шестидесятых Питер Грейвес, грустным голосом читающий в игре текст рассказчика, умер еще весной 2010 года. Клайв Робертсон пережил пик своей карьеры 11 лет назад. Дроид Саймон в своей каморке смотрит старые черно-белые фильмы ужасов с Бела Лугоши (на полках замечены также «Мертв по прибытию» и «Гражданин Кейн»). А главный герой может вдруг сесть за фортепиано и посреди космических страстей XXV века сыграть почти шопеновский этюд.

Дж. А. Уильямс будто бы верит, что людей, которых Darkstar захватит так же, как и его самого, еще много. Он вообще чем-то напоминает счастливого ребенка. Для него, всегда грезившего научной фантастикой, Darkstar стала осуществлением детской мечты: не думая о бюджетах и сроках, он приглашал в проект любимых музыкантов, художников, актеров обожаемого им сериала, преодолевал трудности и не сдавался.

Он верит, но мы-то все понимаем. Эта игра никогда не окупится, а многочисленные сувениры и футболки с символикой Darkstar будут пылиться на складе. Но так ли оно важно, если перед нами сбывшаяся мечта, проект всей жизни одного человека, игра, которая позволяет сбежать на пару часов в прошлое? И, что самое интересное, сбежать через далекое будущее. ■

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Грандиозный памятник сбывшейся детской мечте снять собственный фильм о космосе и одновременно увлекательная космическая история в раритетном жанре Interactive Movie.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

DRAKENSANG THE RIVER OF TIME

ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ РОЛЕВИКОВ

Жанр
Ролевая игра
Издатель
dtp entertainment
Разработчик
Radon Labs
Похожесть
Серия Neverwinter Nights
Серия Baldur's Gate
Платформа
PC
Сайт игры
www.drakensang.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,6 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

Мы даже не знаем: то ли идеи витают в воздухе, то ли кто-то у кого-то подсмотрел, но в сюжетных перипетиях **Drakensang: The River of Time** и будущей **Dragon Age 2** подозрительно много общего. И там, и тут история подается как рассказ о событиях прошлого, который ведет коротышка-гном, а одним из центральных мест действия выступает погрязший в коррупции портовый город, власти которого способны перекрыть судоходство, просто натянув массивную цепь поперек местного Аденского залива… Но вот чем точно отличаются эти игры, так это идеологией, подходом к жанровым устоям — если Dragon Age 2 делает очевидный крен в сторону облегчения боевой и ролевой механики, то Drakensang: The River of Time, наоборот, закрутила гайки хардкора и потому может смело считаться последней на сегодня партийной RPG «старой школы».

Оригинальная **Drakensang: The Dark Eye**, вышедшая в 2008 году, как раз привлекала своей олдскульностью. Иных партийных RPG уже не было, **Dragon Age: Origins** была еще далече. **Mass Effect** заигрывала с шутерной механикой, **Neverwinter Nights 2** радовала лишь редкими аддонами. Соскучившаяся по старосветским играм публика увидела в немецкой CRPG наследника **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights**.

Это ведь была не просто партийная ролевая игра, где герой спасает мир, набирает уровни, покупает шмотки и избивает крыс в компании клоунов и нацменьшинств, — в ее основе билось сердце популярной настольной системы The Dark Eye, где куча правил и нюансов. Получился настоящий хардкор. Огромное количество классов со своими плюсами и минусами, прорва боевых и социальных умений, пугающие «2K+6 (+1 при силе 17)» напротив величины урона… чтобы разобраться во всем этом и сформировать боеспособную партию, приходилось штудировать руководство пользователя и назойливо тянуть за рукав ветеранов жанра на форумах.

Классная работа

Неудивительным образом у такого подхода нашлись поклонники — в наших итогах-2008 игра получила почетное третье место в общем зачете по жанру. А в это время в застенках Radon Labs уже сочиняли продолжение, со временем выросшее во вторую часть (после него немцы объявили о начале работ над **Drakensang 3**).

Но по сути это скорее приквел: события разворачиваются за 23 года до оригинальной истории. Хорошо знакомый по первой части гном Форгримм, распивая светлое перед камином, рассказывает симпатичной девушке о том, как однажды он вместе с купцом Ардо и воришкой Кьяно плыл по Великой реке, проходящей по землям сказочной Авентурии. На одном корабле с ними оказался и наш новый герой/героиня, который/ая направляется в город Надорет, чтобы завершить свое обучение. Вскоре все они объединяются, чтобы расследовать подозрительно участившиеся нападения речных пиратов.

Впрочем, сценаристы, как и в первой части, не тащат силком к финальным титрам: авторы создали настолько живой и интересный мир, что здесь хочется подольше задержаться, прежде чем идти вырывать кадык обязательному злодею.

Взять тот же Надорет — он буквально дышит жизнью. Зычно зазывают и переругиваются друг с другом торговцы («Да твои мечи только на шампуры годятся!» — бросает продавец брони оружейнику), кричат продавцы газет, случайный мальчишка у колодца предлагает бросить туда на счастье монетку, мимо за каким-то мужиком бежит женщина со скалкой в руках, а в пивной травят анекдоты бюргеры. Этот мир меняется (по мере прохождения в старых локациях появляются новые квесты и персонажи) и живо реагирует на ваши действия: о событиях, в которых игрок принимал участие, потом будут писать газеты и судачить на улицах мелкие буржуа.

А действовать можно самыми разными способами — на ваши возможности влияют раса, иногда даже пол, но главным образом класс и навыки. Уже на старте в зависимости от специальности (на выбор даны воины, маги, воры, лучники разных рас и вариаций, а также пират и варвар) меняется и характер вашего обучения в Надорете. Так, воины будут патрулировать ночные улицы, магам придется спасать одного эльфа, а ворам — тайно проникнуть на местный склад.

Все здесь сильны в чем-то своем: например, эльфы и гномы плохо понимают людей,

Окружающие по-разному реагируют на представителей разных рас: играя за экзотичного торвальца, вы услышите насмешки в свой адрес, но в ответ сможете так нагрубить, что собеседник мигом заткнется.

После окончания сюжетной истории разрешается вернуться в пройденные локации, чтобы доделать многочисленные квесты.

но зато первые, обладая знанием природы и целительства, могут успокоить рассерженную фауну и безошибочно определить, что человек заражен ядом. А карлики с особым гномьим чутьем быстро находят тайные ходы и сокровища.

Самое интересное — социальные и разговорные умения. Навыки «Торг», «Знание людей», «Обольщение», «Этикет», «Знание улиц», «Убеждение» открывают массу уникальных возможностей и позволяют по-разному решать проблемы. О том, что тот же мальчишка у колодца на самом деле мошенник, можно догадаться, только если хорошо развит навык «Знание улиц» (при этом вор в отличие от воина откажется сдать его страже). В другом случае, используя весь арсенал разговорных и социальных способностей, можно перессорить пиратов между собой, вместо того чтобы сражаться с ними лично, и тем самым заслужить порицание соседних эльфов-пацифистов.

В подобных ситуациях игра учитывает навыки всех членов партии (кого взять с собой, мы решаем на корабле), а не только главного героя. Поэтому зачастую приходится выбирать, кому дать слово и на чьи умения положиться. Они же, напарники, постоянно советуют, как решать возникающие проблемы. При этом зачастую от этого выбора прямо зависит содержание следующей сцены: спуститесь вы, например, с Кьяно в сырое подземелье или вместе с буйным гномом будете смешить стражников, угрожая им перед воротами крепости. Впрочем, бывает и не до смеха: выбор может повлиять даже на то, кто из ваших компаньонов доживет до следующего диалога.

По законам кубика

Мы убеждены, что для многих The River of Time станет достойной альтернативой современным ролевым играм: такой, какой должна была стать многострадальная **Arcania: Gothic 4**. Ее принципиальное отличие в том, что авторы не пытаются ничего упрощать, облегчать, «ускорять темп» и следовать прочим модным трендам. В The River of Time по-прежнему нужно искать учителей, чтобы открыть новое умение. Более того, специально для опытных игроков появилась возможность создать своего героя с нуля, лично настроив все его классовые особенности, плюсы и минусы, вместо того чтобы взять уже готового персонажа.

Если в сиквеле Dragon Age сражения делают более резкими, похожими почти на слэшер, то в The River of Time все по-прежнему напоминает неспешные схватки из Neverwinter Nights. Поставив игру на паузу, вы можете раздать приказы своим персонажам и потом наблюдать, как лучники медленно натягивают тетиву, маги зачитывают заклинания, а воры переминаются, готовясь нанести врагу травмы подлым шпажным ударом. Все это происходит не потому, что у них проблемы с рефлексами, а потому, что в этот момент игра бросает кубик, проверяя ваши навыки, сопоставляя и высчитывая результат. Drakensang — это единственная и последняя на сегодня RPG, в которой вы можете встретить следующее описание: «Сопротивление ранениям: если ущерб выше, чем значение телосложения, проводится проверка самообладания, где оно сравнивается с разницей, помноженной на выброшенное на костях число…»

То есть здесь важно все — какая броня на вас надета, куда вложили очки опыта, кто с вами в партии. В итоге, по общим ощущениям, играть стало сложнее. Денег на хорошую экипировку постоянно не хватает, зелий мало, значение правильно подобранных навыков явно выросло, появились новые внушительные боссы (например, водный дракон), а некоторые квесты приходится откладывать чуть ли не до финала — просто потому, что вам не справиться с врагами даже на среднем уровне сложности…

Действительно напрягает во всем этом разве что необходимость каждый раз лично указывать персонажам, какое боевое умение или магию использовать. Тут немцам не мешало бы поучиться у BioWare, которые на этот случай предложили в Dragon Age подробную настройку поведения ИИ в бою.

■ ■ ■

Немецкие ролевые игры сейчас находятся примерно в том же шатком положении, что японская игровая индустрия, — замкнулись сами на себе и пустили корни. Так вот, среди этих ископаемых The River of Time выглядит настоящим тираннозавром, то есть внушительно. Она олицетворяет все лучшее, что есть в играх этого специфического поджанра: здоровое фэнтези на фоне среднеевропейской пасторали. В ней значительно меньше пафоса, чем у конкурентов. Единственное, в чем нужно совершенно точно определиться до покупки игры, — интересна ли вам вообще вся эта палеонтология.

Перевод. Русская версия получилась неоднозначной. С одной стороны, все в целом неплохо переведено и озвучено, в локализацию даже включено мини-дополнение «Секрет Филеассона». С другой — встречаются досадные промахи (иногда проскальзывает непереведенная английская речь и названия) и излишняя самодеятельность. Так, повар в таверне тут поет: «Наше счастье постоянно, жуй кокосы, ешь бананы». Юмора в игре много, но такие вольности кого-то могут выбить из общей сказочной атмосферы. ■

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✗ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Продолжение одной из лучших партийных ролевых игр последних лет и главная надежда хардкорных фанатов жанра.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

АЛЕКСАНДР БАШКИРОВ

ЖАНР
СИМБИОТИЧЕСКИЙ 3D-ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
NAMCO BANDAI
РАЗРАБОТЧИК
GAME REPUBLIC
ПОХОЖЕСТЬ
ICO
СЕРИЯ PRINCE OF PERSIA
ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST
ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
NAMCOBANDAIGAMES.COM/GAMES/MAJIN

Majin and the Forsaken Kingdom

МОЙ СОСЕД ТЕОТА

С самого начала было не совсем понятно, как к смеси головоломки, экшена и тамагочи под названием **Majin and the Forsaken Kingdom** относиться. Как к мейнстримовому продукту нельзя по ряду очевидных причин: в возглавляемой бывшим сотрудником **Capcom** Йошики Окамото компании **Game Republic** примерно столько же персонала, сколько в среднем «Макдональдсе». Сама игра сделана на крохотном бюджете и без участия индустриальных знаменитостей. При этом первая половина названия говорит игроку еще меньше, чем вторая: Majin and the Forsaken Kingdom не основана на аниме, манге, серии пластиковых фигурок или каком-нибудь знаменитом субботнем шоу про котиков.

Можно подумать, что перед нами самая настоящая японская инди-разработка под крылом издателя-мейджора. Но и тут мимо: на поверку сходство оказывается только внешним, а для канонического инди-триумфа Majin не хватает самого главного — простоты, дружелюбности и хоть каких-то инноваций.

ДВОЕ ПРОТИВ ВСЕХ

Над последними разработчики, похоже, особо не задумывались. Ведущая концепция **Majin and the Forsaken Kingdom** очень актуальна, даже модна. Majin из тех игр, что мало пройти самому — надо еще и провести через все уровни своенравного NPC-напарника. Эта схема вообще постепенно становится поджанром, но как раз поэтому уже не может завлекать одной лишь формой. Даже если не вспоминать классическую **Ico** и **Prince of Persia 2008**, несколько месяцев назад та же **Namco Bandai** выпустила **Enslaved: Odyssey to the West** про сильно похорошевшего Голлума и его управляемую компьютером партнершу, а из самого конца 2011 года на Game Republic укоризненно глядит создатель Ico Фумито Уеда. Он, если помните, готовит для PlayStation 3 **The Last Guardian** примерно на эту же тему.

ИЗЪЯСНЯЕТСЯ ТЕОТА КОСНОЯЗЫЧНО, ОДНОСЛОЖНО И ГРАММАТИЧЕСКИ НЕПРАВИЛЬНО. МОЖЕТ, ПОЭТОМУ ТЕПЕУ И ПРЕДПОЧИТАЕТ ЕМУ ОБЩЕНИЕ С МЕЛКОЙ ЛЕСНОЙ ЖИВНОСТЬЮ.

В БОЛЬШИНСТВЕ БОЕВ ЕСТЬ ШАНС ИСПОЛЬЗОВАТЬ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ МЕТОДЫ БОРЬБЫ. МОЖНО ЗАКИДАТЬ ВРАГОВ ГОРШКАМИ, БОМБАМИ, УРОНИТЬ НА МИНИ-БОССА СТЕНУ ИЛИ СКАТИТЬ ГИГАНТСКИЙ БУЛЫЖНИК.

стрельба из катапульты требует сверхчеловеческой наблюдательности: будьте уверены, что вам придется разнести все хлипкие стены в округе.

от найденных бонусов и костюмов в игре толку никакого – смысл в переодевании маджина в робота чисто эстетический.

Тренд намечен давно, но чутко следовать трендам, даже просто внося что-то новое в кем-то сформулированную идею, — не самое любимое занятие работников японской игровой индустрии, скорее даже наоборот. В результате негативных маркетинговых факторов и прямых конкурентов, с которыми нечем тягаться, у Majin обозначилось сильно больше, чем может себе позволить игра с устаревшей на два консольных поколения графикой.

В плюсах, что интересно, оказались почти те же компоненты, что и у Enslaved: отношения с NPC-напарником (здесь — огромным маджином, повадками неуловимо напоминающим актера Джона Гудмена) и красивая история. Ее нам подают в виде рисованных мультфильмов с проникновенным закадровым голосом, и не в последнюю очередь благодаря форме подачи история идеально гармонирует с героем-маджином — недалекая, вся из себя сказочная, местами поросшая мхом. Конечная цель, что называется, базовая: молодому вору в законе Тепеу предстоит освободить волшебное королевство от гнета разумной черной слизи и спасти принцессу. Страдающий от амнезии и других сбоев мозговой деятельности титан (маджин) Теотл, соответственно, изо всех сил помогает, постепенно открывая в себе утраченные волшебные способности. Все это происходит под симфоническую музыку в духе мультфильмов Диснея и никак не мотивированные разговоры Тепеу с птичками и грызунами.

В одиночестве наш юный натуралист способен на подвиги разве что в масштабе недокормленного Принца Персии: бегает (недолго), прыгает (неточно), пыряет врагов в спину сияющей волшебной заточкой (не насмерть). Без взаимодействия с вездесущим маджином нельзя ни подраться, ни свободно погулять по уровням — Теотл необходим для достижения всех тайников и выполнения основной части боевых маневров. К тому же он умеет доброжелательно гоготать и оглушительно чихать. За ним вообще интересно наблюдать: гигант смешно ковыляет по уровню, набрав полное брюхо воды, а после расправы над врагами радостно танцует, хлопая в исполинские ладоши. Даже этого нехитрого набора движений и звуковых эффектов достаточно, чтобы Теотл начал восприниматься игроком как живое существо, причем куда более живое, чем главный герой.

Кто придумал такие маленькие кнопочки

В то же время без вашего участия сам Теотл оказывается совершенно беспомощным против всего лишь четырех врагов, один из которых ловко запрыгивает ему на спину, другой издали расстреливает из лука, третий атакует с воздуха, а четвертый — и вовсе не уступающий маджину в размерах минотавр с топором. К сожалению, бои с рядовыми врагами (издевательски разнообразными) здесь сводятся к бесконечному набору комбо «удар-удар-удар» и исполнению одной из завершающих совместных атак (чаще всего маджин швыряет в поверженного соперника его же товарищем).

Зато бои с боссами — это каждый раз решение несложных, но эффектных пазлов при помощи свежеоткрытых способностей вашего питомца. Одно чудище, скажем, приходится сбивать с потолка, заставив Теотла подуть на подвешенную клетку (прямо как в Ico); другого нужно сначала проткнуть гигантским громоотводом, потом стегать генерируемым маджином электричеством; третьему надо скармливать бомбы с подожженным огненным дыханием фитилем. Самое обидное, что удовольствие от этих битв получать не выходит из-за какой-то нелепости — кривого управления.

С ним в игре проблем немало. Тепеу прыгает с непростительным опозданием (что дико усложняет любую, даже самую простую акробатическую задачу), а с карнизов срывается при неосторожном нажатии кнопки «Прыжок» (происходит такая ошибка на чисто интуитивном уровне). Для платформера просчеты фатальные — какой тут паркур, если после каждого движения нужно сознательно убирать пальцы с кнопок и напряженно раздумывать над тем, куда их положить на этот раз?

Так что если при виде бесконечного зала с диким количеством карнизов, лесенок, турников и трапеций в Prince of Persia у вас опускались руки, то об игре в Majin вы можете сразу забыть. Каждый фрагмент уровня здесь — полоса препятствий, где нужно не только бегать, прыгать и карабкаться, сражаясь с неподатливым управлением, но и толкать ящики, тягать рычаги и решать неимоверное количество пазлов с теотловой помощью.

■■■

Бета-тестированием игры, очевидно, никто толком не занимался. Сами-то разработчики все это наверняка могут пройти без особых проблем, а вот игроку приходится сидеть в постоянном, не очень приятном напряжении. Подсказки на карте минимальные, от говорящих птичек и мышей помощи не дождешься. Не всегда понятно, можно на локации что-то сделать или вы с маджином обречены тупо тыкаться носом в стены, потому что в арсенале отсутствует важный скилл. Или, что хуже, какая-нибудь неснятая печать могла быть случайно пропущена пять локаций назад. Или же она вообще лежит на другом конце карты, на неоткрытых еще территориях, а правильного пути вам никто указывать не собирается. Выходит, что вся эта недружелюбность, раздражающее напряжение и неоправданная сложность напрочь лишают игру той сказочной харизмы, которую ей отчаянно пытается привить простоватый Теотл. И вместо того, чтобы быть понятной игрой, «Маджин» стал брутальным полигоном для метод проб и ошибок. Недружелюбным, сложным, громоздким и при этом ничуть не оригинальным. ■

X реиграбельность
Y классный сюжет
X оригинальность
X легко освоить
оправданность ожиданий 70%

Дождались?

Некрасивая и некачественная игра с интересным сказочным сюжетом и обаятельным NPC. Если отчаянно хочется общества виртуального друга, можно попробовать.

геймплей	7.0
графика	4.0
звук и музыка	7.0
интерфейс и управление	5.0

Рейтинг 6.0 выше среднего

Александр Башкиров
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Онлайновый киношутер

BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2 VIETNAM
Цельнометаллический аддон

- **Издатель**: Electronic Arts
- **Разработчик**: EA DICE
- **Похожесть**: Medal of Honor; Call of Duty: Black Ops; Battlefield Vietnam
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Платформы**: PC, Xbox 360, PS3
- **Сайт игры**: www.battlefieldbadcompany2.com/vie

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео, игра Battlefield: Bad Company 2
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,4 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео, игра Battlefield: Bad Company 2

Если вы играете во многопользовательские шутеры на более-менее профессиональном уровне, то новый аддон к **Battlefield: Bad Company 2** для вас всего лишь один из многих качественных вариантов. Даже горячо любимый нами (за творческий подход к разрушаемости) движок Frostbite больше не является эксклюзивным для серии — мультиплеер **Medal of Honor** тоже сделала **DICE**, и он там немногим хуже.

Но если единственным освоенным вами сетевым шутером является **Team Fortress 2**, то 15 долларов на **Battlefield: Bad Company 2 Vietnam** нужно тратить, не задумываясь. Это не просто ответ **EA** здоровой ностальгии 60-х из **Call of Duty: Black Ops**, не просто возвращение серии к своим истокам (в 2004 году мы уже навестили Индокитай в **Battlefield Vietnam**), это еще и предельно демократичный аддон к одному из самых легкодоступных многопользовательских FPS. В конце концов, речь идет о войне, которая проходила под аккомпанемент Джими Хендрикса... вы действительно думаете, что после битвы за очередную Долину смерти кого-то будет волновать количество набитых вами фрагов?

Вообще огнемет не слишком эффективное оружие (во Вьетнаме у вас больше шансов быть убитым упавшим вертолетом «Хью»). Но до чего фотогеничное!

Если в оригинальном Battlefield Vietnam применялись реальные исторические локации (Сайгон, тропа Хо Ши Мина), то новый аддон использует усредненные карты — «холм», «монастырь», «рисовое поле»...

Как и в настоящем Вьетнаме, в основных боевых режимах игры (Conquest или Rush) никто толком не понимает, что нужно делать, противника не видно, а убить могут в любой момент. Вражеское присутствие обозначается лишь вспышками выстрелов в густых зарослях — ну, или бодрыми звуками песен из фильма «Взвод», гремящими из каждого американского танка. Ваш отряд медленно движется по типичной вьетнамской кинодеревушке... и вдруг из одной из тростниковых хижин вырывается пятиметровый язык пламени — трое горящих пехотинцев разбегаются в разные стороны, а чудом не охваченный огнем медик остервенело прошивает хижину из пулемета, стараясь зацепить вьетконговского огнеметчика.

Особых подвигов от вас никто не требует — даже если вы совсем не умеете быстро целиться в противника, удовольствия от игры это не испортит. Вьетнамский экспириенс гарантирован в любом случае: и самый никчемный игрок рано или поздно получит возможность сжечь полную хижину дико вопящих врагов, окатить берег из пулемета патрульного катера или поучаствовать в вертолетном рейде под «Полет валькирий» (если в кабине сидит умелый пилот, ощущения незабываемые).

На любой из четырех карт постепенно вырабатываются одна-две точки преткновения (чаще всего это пугающий черный зев какого-нибудь окопа или пещеры), и с обычной стрельбы все переключаются на закидывание противника гранатами из характерных полосатых гранатометов М-79 — они тут вместо подствольников. Потом большая часть джунглей осыпается от взрывов (спасибо, Frostbite!), на уцелевших огрызках карты жалкие кучки выживших бойцов из разных отрядов жмутся к скалам, стараясь не погибнуть под артобстрелом... Палить уже не в кого: остается только очумело переглядываться и ждать следующей волны вражеского респауна.

Есть, конечно, мелкомасштабный режим Squad Deathmatch, в котором несколько групп долго и мучительно убивают друг друга в джунглях, но дефматч в Battlefield никогда не пользовался популярностью. В режиме командной охоты вьетнамские киноджунгли быстро превращаются в стандартный набор виртуальных окружений, которые надо тщательно изучить — и быстрее всех бежать занимать выгодную снайперскую позицию.

■■■

Играть в Battlefield: Bad Company 2 могут все. А делать это на новых картах из аддона в десять раз интереснее, потому что вас со всех сторон обступают ностальгические кинопризраки. Мы не просто отбиваем у Вьетконга три чекпойнта — мы осуществляем любительскую постановку «Апокалипсиса сегодня».

Причем во Вьетнаме интересно не только побеждать, но и проигрывать. Ведь даже в самой безнадежной тактической ситуации вы не просто бестолковый инженер-огнеметчик и законченный лузер в самом низу командной таблицы... вы Форрест Гамп! ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Загружаемый аддон к мультиплееру сиквела игры трехлетней давности неожиданно обернулся эффектной экскурсией в кинематографический Вьетнам с напалмом и Вагнером.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Ролевая игра
Пазл

- Издатель/разработчик
  Comic Book RPGs
- Похожесть
  Серия Puzzle Quest
  Bejeweled
- Платформы
  PC, Mac
- Сайт игры
  www.comicbookrpgs.com/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

IMMORTAL SOULS
JOHN TURNER

Вампирские пазлы

Формула «головоломка в жанре Match 3 + RPG = тысячи благодарных офисных сотрудников, которым теперь есть чем заняться на работе» по-настоящему сработала только один раз — три года назад в **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords**. Затем ее авторов, студию **Infinity Interactive**, судя по всему, захватила банда китайских аутсорсеров, которые поставили идею на поток и принялись клепать под тем же брендом куда менее интересные проекты. Успех Challenge of the Warlords не смог повторить и полноценный сиквел **Puzzle Quest 2**. Казалось бы, мода ушла, тема окончательно закрыта, но тут на горизонте появилась **Immortal Souls**.

Студия **Comic Book RPGs** предложила интересный поворот темы: в основе тот же Puzzle Quest, только вместо сказки — интерактивный комикс, вместо фэнтези — современная готика в духе **Vampire: The Masquerade**, а вместо размеренных поединков — скоростной обмен комбо-ударами.

Сюжет повествует о том, как в современном мегаполисе в схватке за обладание древними артефактами схлестнулись тамплиеры, вампирские кланы и примкнувшие к ним зомби. Активное участие во всем этом вынужден принимать и наш герой, мужчина в стильном черном плаще Джон Тернер. Его, против воли обращенного в вурдалака, одни вампирские кланы пытаются использовать в борьбе с другими, но сам Джон хочет лишь защитить свою подружку.

Складывая несколько камней лечения, вы можете сразу восстановить большой запас здоровья.

Нарисовано все стильно и симпатично, но собственно комикса мало: в основном все сводится к театру говорящих голов.

Игровой процесс больше всего похож на Puzzle Quest — это череда диалогов и схваток, которые мы выбираем на стратегической карте. Сами бои представляют собой смесь мини-игры «собери три камешка в ряд» и пошаговых сражений из любой jRPG. Оппоненты ходят по очереди, они могут атаковать, проводить комбо, лечиться или уходить в глухую оборону. При этом Тернер волен атаковать четырьмя разными способами: ломать челюсти битой, рвать шею клыками, расстреливать двойными пистолетами или забивать голыми руками.

Каждое действие активируется камнями, выброшенными в начале раунда на игровое поле. В отличие от других подобных проектов, в Immortal Souls необязательно складывать камни в ряд и долго копить энергию. Нажали на щит — тут же ушли в защиту, кликнули на клыки — Джон кусает врага. Но если складывать одинаковые фишки, то эффекта в разы больше: так можно наносить хоть четыре, хоть восемь ударов за раз.

Ролевая система проста и понятна: у героя есть показатели защиты, здоровья и урона, который подразделяется по типам оружия. Получив уровень, можно вложить одно очко в любой из показателей. Экипировка тоже улучшает характеристики персонажа.

Сражаться, качать героя и посещать магазины поначалу интересно. Тут включается инстинкт любого диабломана: сильные враги, которых не одолеть на текущем уровне, дефицит спасительных модификаторов и мощной экипировки стимулируют возвращаться в уже пройденные локации, снова и снова бить одних и тех же врагов, чтобы заработать, наконец, золотой трофей и прокачать героя до нужной кондиции.

Но надолго этой нехитрой формулы не хватает. Возможностей тут куда меньше, чем в Diablo, а сюжет про тамплиеров и древние артефакты, даже приправленный вампирскими разборками, не настолько интригует. К тому же локации и враги слишком часто повторяются. Immortal Souls, как и другим претендентам на трон Puzzle Quest, не хватило той же глубины, свободы и разнообразия. Апгрейд экипировки, приручение монстров, поиск сокровищ, преодоление ловушек, отстройка и модификация своего жилища, побочные квесты — ничего этого здесь нет. Хотя как минимум миссии по поиску пропитания для вампира напрашивались сами собой.

■ ■ ■

Авторы разделили Immortal Soul на две части. Первая была посвящена Джону Тернеру, а вскоре после нее обещали выпустить продолжение, где к мужчине в плаще присоединяется еще один новообращенный вампир — девушка по имени Рэйвен. Но, судя по всему, игровой процесс там не станет богаче. А жаль: Immortal Souls могла бы вдохнуть свежесть и жизнь в жанр пазл-RPG, но в таком виде она скорее вонзает осиновый кол в его могилу. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Авторы Immortal Souls описывают свое детище как смесь Puzzle Quest, Bejeweled и Final Fantasy. Но на деле этими громкими именами прикрывается куда более скромная игра.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ
5,5
ХОРОШО

Игорь Асанов
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Мотогонки

NAIL'D

Монтажники-высотники

- Издатель: Deep Silver
- Разработчик: Techland
- Похожесть: Pure
- Мультиплеер: Нет
- Платформы: PC, Xbox 360, PS3
- Сайт игры: www.naildgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Творческая судьба студии **Techland** очень похожа на судьбу писателя Довлатова, всю жизнь мечтавшего написать роман, но ставшего знаменитым благодаря блестящим гонзо-рассказам. Поляки вот уже который год пытаются сделать хотя бы одну хорошую гонку (одна из попыток зовется **Xpand Rally**), но лучше всего им удаются, как ни странно, вестерны (дилогия **Call of Juarez**). Поэтому даже еще одна неудачная гонка по имени **Nail'd** не способна испортить наше теплое к ним отношение: видимо, Techland просто не знают, что надо уметь вовремя расставаться с юношескими мечтами. Либо надо нанять уже, наконец, хорошего гоночного геймдизайнера и как минимум одного дипломированного специалиста по физике.

Nail'd официально объявляется самой высотной гонкой всех времен и народов. Если все затевалось только ради этого титула, то мы слегка удивлены.

Рассказывать про польскую игру тем, кто уже видел замечательный трюковый симулятор **Pure** 2008 года, все равно что продавать в Италии классические «Жигули». Nail'd — это красивый клон Pure, в котором кроме квадов есть еще и обычные, двухколесные мотоциклы. И если в Pure прыгучие квадроциклы были неподвластны только земному притяжению, то здесь к нему добавились все остальные законы физики. Гоночные аппараты мгновенно ускоряются до максимальной скорости, не подвержены инерции, моментально поворачивают на 90 градусов и вообще неохотно реагируют на дорожные условия.

И вроде бы особо не до физики: когда все происходит на скоростях уровня **Burnout**, мимо поворота лишь бы не проскочить. Но Nail'd одинаково не улавливает ни дух Burnout, ни дух Pure — в ней нет адреналиновых аварий (при встрече со скалой экран просто затухает), зрелищных трюков (сами по себе трюки есть, но какие-то они… любительские — ногу задрать или, например, над седлом седалище приподнять). Все, чем может похвастаться Nail'd, — это высота. Когда в затяжном прыжке можно чуть ли не заглянуть в иллюминатор низколетящего самолета, кажется, что Techland слишком уж увлекаются: эффект от прыжков больше похож на действие какого-нибудь антигравитационного чита, чем на необходимый элемент геймплея. Трюков мало, и они неинтересные, делать в воздухе особо нечего, авиасимулятор из Nail'd, понятно, никакой.

Все, что остается, — любоваться пейзажами в полете. Они хороши, спору нет: художники у Techland традиционно сильные, а трасс достаточно, чтобы не слишком мозолить глаза одними и теми же картинами. Одна из карт — чистый Call of Juarez с кактусами и прериями, на другой идет снег, на третьей можно заметить в небе падающий самолет… На дорогах полно развилок, искусственных трамплинов и огненных колец, через которые игра настоятельно советует пролетать, из-за чего наверняка будет пользоваться популярностью у цирковых медведей.

Видите количество воздушных шаров в воздухе? Думается, что симулятор катания на одном из них был бы куда интереснее.

Но для того, чтобы любоваться красивыми пейзажами, у нас есть куча других игр, которые совмещают это полезное для глаз занятие с чем-нибудь еще: увлекательным экшеном (**Call of Juarez: Bound in Blood**), интересной гонкой (**Gran Turismo 5**) или любопытными персонажами (**Red Dead Redemption**). А любоваться пейзажами под польский альтернативный рок — занятие настолько сомнительное и специфическое, что мы не решимся вот так с ходу порекомендовать его кому-либо из наших читателей. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Красивый, но глупый клон Pure, про который хочется знать только одно — зачем?

ГЕЙМПЛЕЙ	3.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

RS@IGROMANIA.RU

Ян Кузовлев

ЖАНР Стратегия для терпеливых

MAJESTY 2
MONSTER KINGDOM

К нам сегодня приходил некро-педо-зоофил

- **Издатель**
  Paradox Interactive
- **Разработчик**
  1C: Ino-Co
- **Издатель в России/локализатор**
  1С-СофтКлаб
- **Похожесть**
  Dungeon Keeper
- **Мультиплеер**
  Локальная сеть
  Интернет
- **Платформа**
  PC
- **Сайт игры**
  www.paradoxplaza.com/games/majesty-2-monst

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Настоящему герою положено быть мелочным и осторожным — иначе какой смысл убивать дракона и спасать сокровище, если помнить тебя будут исключительно посмертно? Любое успешное королевство полагается на таких вот самоотверженных рыцарей и мудрых магов. Они в первую очередь профессионалы и просто так отправляться за тридевять земель вовсе не собираются. Любое серьезное приключение — будь то уничтожение крыс в подвале или, скажем, воскресная прогулка до вулкана с кольцом на пальце — должно оплачиваться.

Концепция, несомненно, хорошая. Ее реализовали еще лет десять назад в игре **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim**, а смышленые разработчики из **1C: Ino-Co** решили бережно сохранить традиции оригинала, добавив при этом пару-тройку идей и одно измерение. Получилось не совсем удачно.

Познавательная зоология: толпа разгневанных крыс нагоняет страх на гризли.

Котел на башне — хит сезона и шедевр гоблинской архитектуры.

AI не всегда работал так, как хочется, и поэтому управление королевством превращалось в постоянную заботу о здоровье героев. Над последними, когда они недовольны, появлялись кошмарные смайлы, в такие моменты игра больше напоминала филиал какой-нибудь социальной сети, чем стратегию. В аддонах вместо работы над ошибками лишь добавляли новые уровни и экспериментировали: например, открывали внутриигровой магазин с микротранзакциями за особо мощные заклинания. Monster Kingdom — третье и последнее дополнение — постаралось обойтись без смелых экспериментов. Вот только королевство у нас будет далеко не самое обычное.

С самого начала вкрадчивый голос сообщает неприятную новость. Король почему-то не дает покоя революционерам и в результате, не без помощи местного духовенства, королем быть перестает — теряет титул и королевство. Это довольно неплохой повод пуститься во все тяжкие и, возможно, показать опрометчивым пролетариям, кто здесь наиболее эффективный менеджер. Персона нонграта обращается за помощью к лесным жителям, клятвенно пообещав быть политкорректным, — и вот под знамена встают крысы, гоблины, мертвецы и прочие охочие до сокровищ индивидуумы.

Вроде бы и раса новая, и командуем мы монстрами, но они ничем не отличаются от тех героев, которые так охотно опустошали государственную казну в оригинальной игре: и те и другие, в конечном счете, делают это во имя добра и справедливости. Создается впечатление, что разработчики, работая над аддоном, вдохновлялись **Dungeon Keeper** — стратегией с непрямым управлением. Там толпы комичных монстров тоже сражались против карикатурных героев, а девизом игры была фраза «It's good to be bad». Вот только в 1C: Ino-Co, кажется, поняли эти слова слишком уж буквально. Играть в Monster Kingdom иногда становится физически некомфортно.

К примеру, на одном из уровней нужно воскресить мертвого колдуна, а для этого — провести ритуал в башне неподалеку от замка. Место необходимо охранять, не забывая при этом и о собственном городе. Как только башню начинают штурмовать, отдается приказ о ее защите, и зеленокожая братия отправляется от города к холму. Вот только успеть на разборку практически невозможно — отважные герои добираются до башни, когда от нее уже камня на камне не осталось. В такие моменты сильно не хватает возможности схватить поганцев за шиворот, как в Dungeon Keeper, и надавать им крепких оплеух, чтобы действовали резво и сообща.

■■■

Но Majesty 2, со всеми своими недостатками и досадными промахами, по-прежнему не имеет аналогов. Поиграть стоит хотя бы ради того, чтобы почувствовать себя в роли беспомощного правителя, у которого все подчиненные — редкостные кретины. Вы не представляете, как это закаляет дзен и прокачивает карму. Всем действующим и будущим руководителям — наши рекомендации. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
50%

ДОЖДАЛИСЬ?
Посредственный аддон-некромант для неплохой игры 2008 года выпуска.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ
5,5
СРЕДНЕ

Алексей Моисеев
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Головоломка

BEJEWELED 3

Камни в печенках

Ровно в тот момент, когда нам наконец перестали сниться ползающие туда-сюда цветные камешки, компания **PopCap Games** с непоколебимым хладнокровием выбросила на рынок очередную партию аддиктивной, но до сих пор легальной субстанции — **Bejeweled 3**. И вроде бы все уже во времена **Lines** пресытились забавой «сложи три одинаковых шарика/кубика/бриллианта вместе, чтобы они исчезли», но она мало того что живет, так еще и эволюционирует.

Правда, делает она это неторопливо. Согласитесь, довольно сложно с ходу придумать, как еще можно улучшить знакомую всем формулу. Вот PopCap и приходится продавать почти ту же самую игру вновь и вновь. Никто особо не против, тем более если принять во внимание бескомпромиссную гениальность лежащей в фундаменте Bejeweled концепции. С таким тылом никакие отчаянные эксперименты не нужны, достаточно лишь планомерно расширять содержимое. Если провести аналогию с миром «больших» игр, то примерно тем же, но, разумеется, в других масштабах беспрепятственно занимается **Rockstar Games** с понятно какой игрой.

Bejeweled любят еще и потому, что его легко превратить из неспешной головоломки чуть ли не в экшен, просто сменив режим игры.

Ловля бабочек — наверное, самый неторопливый и вдумчивый режим в Bejeweled 3. В попытках побить предыдущий рекорд можно сидеть часами.

Вот и PopCap пошла проверенным, безопасным путем: в Bejeweld 3 разработчики отполировали все бриллианты до высокого разрешения (камешки на экране еще сильнее хочется потрогать) и добавили ряд новых режимов, заодно как следует перелопатив старые. Неизменным остался только классический — тот, где надо складывать драгоценности в кучки, пока следующий ход сделать будет просто невозможно.

Все остальные можно условно поделить на две категории: с ограничением по времени и без. В первом случае вы копаете золото и артефакты, стараясь очистить экран от мусора за отведенное время, или воюете с колоннами льда — они поднимаются снизу вверх и рушатся, если на их фоне сложить три или более камня. Во втором случае вы мешаете экономически неграмотному пауку пожирать бриллиантовых бабочек или играете в своеобразный покер, рисуя на картах комбинации из разноцветных «брюликов». Здесь уже важно не количество кликов в секунду, а, страшно сказать, тактическое планирование ходов.

Из всего вышеперечисленного, в свою очередь, собран еще один, квестовый режим — короткий, но очень любопытный. В нем добавлены новые условия: освободить столько-то бабочек, добыть столько-то золота, набрать столько-то очков в покере за десять раундов. В целом — ничего сверхъестественного, но все элементы замешаны в идеальной пропорции: режимы сменяют друг друга, не успевая надоесть.

Особняком стоит Zen — бесконечная игра, вроде бы нацеленная на расслабление. Проблема только в том, что концепция Bejeweled не очень хорошо для этого подходит: когда на экране салютом взрывается россыпь драгоценностей, релаксировать не получается при всем желании. Оправдывает режим только крупица юмора: в настройках можно задать мантры, которые будут высвечиваться по ходу игры («Я хочу похудеть», «Я думаю только о хорошем» и т.п.).

■ ■ ■

Достаточно ли всего этого, чтобы в очередной раз заплатить двадцать долларов за практически ту же самую игру? Скорее да, чем нет. Однако очень бы хотелось, чтобы в своем стремлении к совершенству игра шла не такими робкими шажками. Bejeweled 3, например, очень не хватает мультиплеера — он так и просится во «временные» режимы. Хотя бы онлайновую доску рекордов можно было сделать — она к тому же заряжала бы игроков стимулом играть еще, и еще, и еще. На деле же после получения всех платиновых трофеев исчезает последнее оправдание перед совестью, когда курсор мыши тянется к иконке игры на рабочем столе.

Если кто не верит, что всем этим можно заниматься чуть ли не днями напролет, — попробуйте поиграть в демоверсию, которую можно найти на диске к журналу. И когда спустя час непрерывной игры голос дьявола-искусителя скажет вам «До свидания», у вас наверняка возникнет стойкое ощущение того, что он прекрасно знает: вы обязательно вернетесь. ■

- **Издатель/разработчик**
  PopCap Games
- **Похожесть**
  Серия Puzzle Quest
- **Платформа**
  PC
- **Сайт игры**
  www.popcap.com/games/bejeweled3

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Системный блок, монитор, мышь
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Системный блок, монитор, мышь, колонки

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Bejeweled не нуждается в представлении. Если вы когда-нибудь уже складывали по три цветных камешка вместе и вам это понравилось — берите не раздумывая. А если вы этим еще не занимались, берите тем более.

ГЕЙМПЛЕЙ	10
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

РЕКЛАМА

3,323,841
ИГР И УРОВНЕЙ И ЭТО НЕ ПРЕДЕЛ!

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

7 www.pegi.info

LittleBIG Planet™ 2

ИГРА, КОТОРУЮ ДЛЯ ВАС СОЗДАЕТ ВЕСЬ МИР!

ГОРЯЧИЕ НОВОСТИ

СТАНЬТЕ ЧАСТЬЮ ОГРОМНОГО СООБЩЕСТВА: ВАС ЖДУТ ГОНКИ, ГОЛОВОЛОМКИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ. ИГРАЙТЕ ВМЕСТЕ СО ВСЕМ МИРОМ!

ВСЕ, ЧТО ОКРУЖАЕТ ВАС, МОЖЕТ СТАТЬ ОСНОВОЙ НОВОЙ ИГРЫ. РАЗВЕ ЭТО НЕ ВОЛШЕБСТВО?

ИГРА – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО. LITTLEBIGPLANET.COM.

PS3™ PlayStation 3

SONY make.believe

LittleBigPlanet™ 2 ©2010 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Media Molecule. "LittleBigPlanet", "LittleBigPlanet logo", "Sackboy" and "Sackboy" are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Количество основано на мировой статистике загрузок. Новые уровни можно загрузить из сети PlayStation®Network. PlayStation®Network регламентируется правилами использования. Доступно во всех странах и не на всех языках (eu.playstation.com/legal). Требуется широкополосный доступ к Интернету. Некоторые материалы платные. Пользователи должны быть старше 18 лет либо получать согласие родителей.

Сергей Колокольников
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Футбольный менеджер

- Издатель: EA Sports
- Разработчик: Bright Future
- Похожесть: Серия FIFA Manager; Серия Football Manager
- Мультиплеер: Интернет; Hot-seat
- Платформа: PC
- Сайт игры: www.fifa-manager

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео

FIFA MANAGER 11

День сурка

Говоря о серии **FIFA Manager** вот уже третий год кряду, невольно ощущаешь себя главным героем кинофильма «День сурка» — с той лишь разницей, что вместо зацикленных двадцати четырех часов перед глазами стоит ровно одна и та же игра. Номинально в **Bright Future** не сидели сложа руки, закручивали гайки и вроде бы внимали критике профильной прессы. Но вот в реальности... Если герой Билла Мюррея смог вырваться из ловушки времени, совершив мильон добрых дел и став в итоге хорошим человеком, то с немецкими разработчиками все несколько сложнее.

Кроме шуток. Если про особенности нового **Football Manager** обычно сложно говорить, потому что большая их часть интересна совсем уж преданным фанатам, то о FIFA Manager 11 говорить сложно потому, что, собственно, и сказать-то нечего. Возьмите наш прошлогодний обзор, вставьте куда-нибудь предложение о более тонкой настройке уровня сложности — и все, представление об игре практически готово.

При запуске FIFA Manager 11 в глаза бросается вынесенный в отдельный режим чемпионат мира в ЮАР. По ощущениям — чистый фастфуд. Выбираем одну из команд-участниц прошедшего мундиаля (к слову, получилось бы куда интереснее, устрой Bright Future симуляцию грядущего польско-украинского Евро-2012) и, не заморачиваясь о трансферах и спонсорских контрактах, буквально за пару часов выигрываем Кубок мира для какой-нибудь Ганы.

В остальном, повторимся, все привычно. Причем дело касается как чисто геймплейных моментов, так и откровенных косяков. Например, здешний дизайн все столь же красив, сколь и неудобен. Одновременно на экране находится так много активных, но неочевидных элементов интерфейса, что в определенные моменты глаза просто разбегаются, а FIFA Manager 11 превращается в квест с пиксельхантингом. Даже если все, чего вы хотите, — выбрать дату для коллективного банкета.

Кого-то может порадовать мнимая глубина игровой базы данных. Списком доступных чемпионатов Bright Future делают вроде бы серьезную заявку. Тут вам и привычные европейские первенства, и отсутствующие у конкурента диковинки вроде чемпионата Японии. Просторы родины слонов и Аршавина, кажется, так и вовсе изучены от и до: показать свое тренерское мастерство тут можно провинциальным командам второго дивизиона недавно сформированному ФК «Уфа». Но, как это всегда бывает у немцев (мы даже устали шутить на эту тему), за сотнями команд скрываются тысячи выдуманных имен, и даже крупные российские клубы в игре управляются незнамо кем. И нам, честно говоря, непонятно, что мешает Bright Future, за спиной которых ресурсы самой **EA**, проработать все от и до или нанять для этого целую армию фрилансеров.

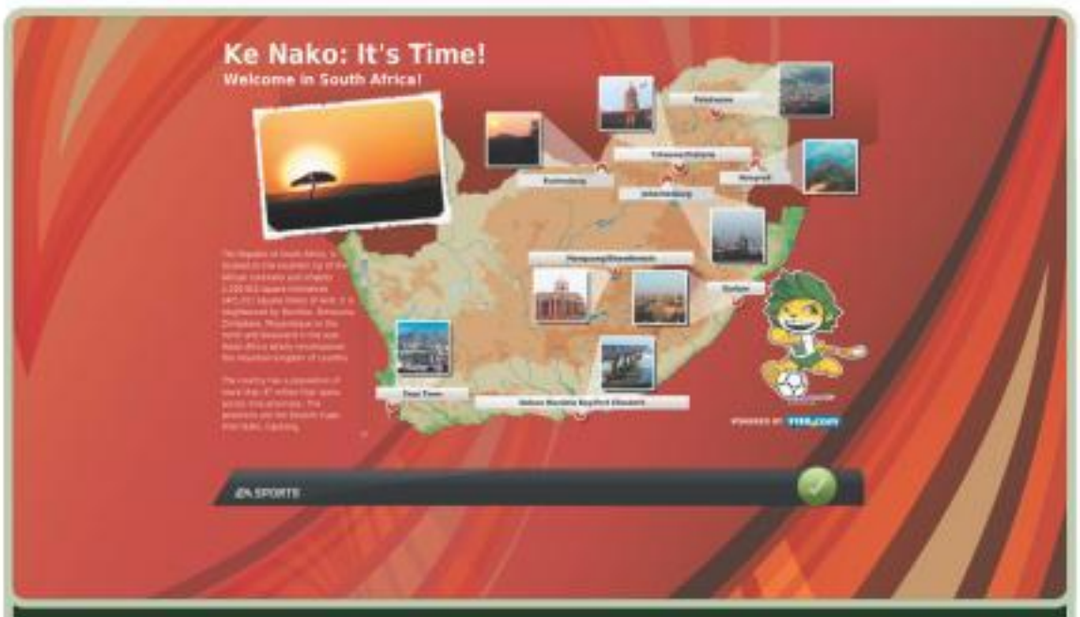
Единственное, к чему в FIFA Manager 11 не придерешься, — графика. Даже работая на старой технологии и обходясь без гламурного движка **FIFA 11**, игра опережает FM 2011 на добрый корпус. Отдельное удовольствие при этом доставляет вид поля с тренерской скамейки. Огрехи картинки при этом становятся заметнее, зато вживание в роль существенно возрастает. А если при этом захочется прикрикнуть на застрявших в обороне раздолбаев-подчиненных, то к услугам удобная панель быстрых команд.

Жаль только, что на поле в этой игре чаще всего решают не тактические подсказки тренера, а банальное «у кого звезд больше». Можно, конечно, пытаться давить противника интеллектом, изобретать тактики и тасовать составы перед каждым матчем, но, к сожалению, куда проще и быстрее набить кошелек спонсорскими деньгами и купить сборную Аргентины в полном составе. Ваш тактический гений в этой ситуации остается не у дел.

■ ■ ■

Самое обидное, что у FIFA Manager 11 есть бюджет, толковые идеи и почва для того, чтобы вырасти в солидный футбольный менеджер. Но Bright Future вместо погони за прямыми конкурентами из **Sports Interactive** (у их **Football Manager** в этом году, если вы не в курсе, все хорошо) отходят в сторону и увлекаются совсем уж необязательными вещами. Какой, скажите, прок от возможности раскидать по рабочему столу десяток виджетов и завести виртуальную семью, когда перед нами FIFA Manager 10 с новой обложкой? ■

В обзорах на подобные игры принято пугать читателя скриншотами интерфейсов. Вот и в этот раз...



Местами игра откровенно напоминает иллюстрированную энциклопедию про футбол для детей младшего школьного возраста. Красиво и приятно, конечно, но не совсем то, чего ожидаем от нее мы.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

FIFA Manager 10 с блек-джеком и чемпионатом мира в ЮАР. Не до конца понятно, кому он нужен в мире, где есть FM 2011 и собственно FIFA Manager 10.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

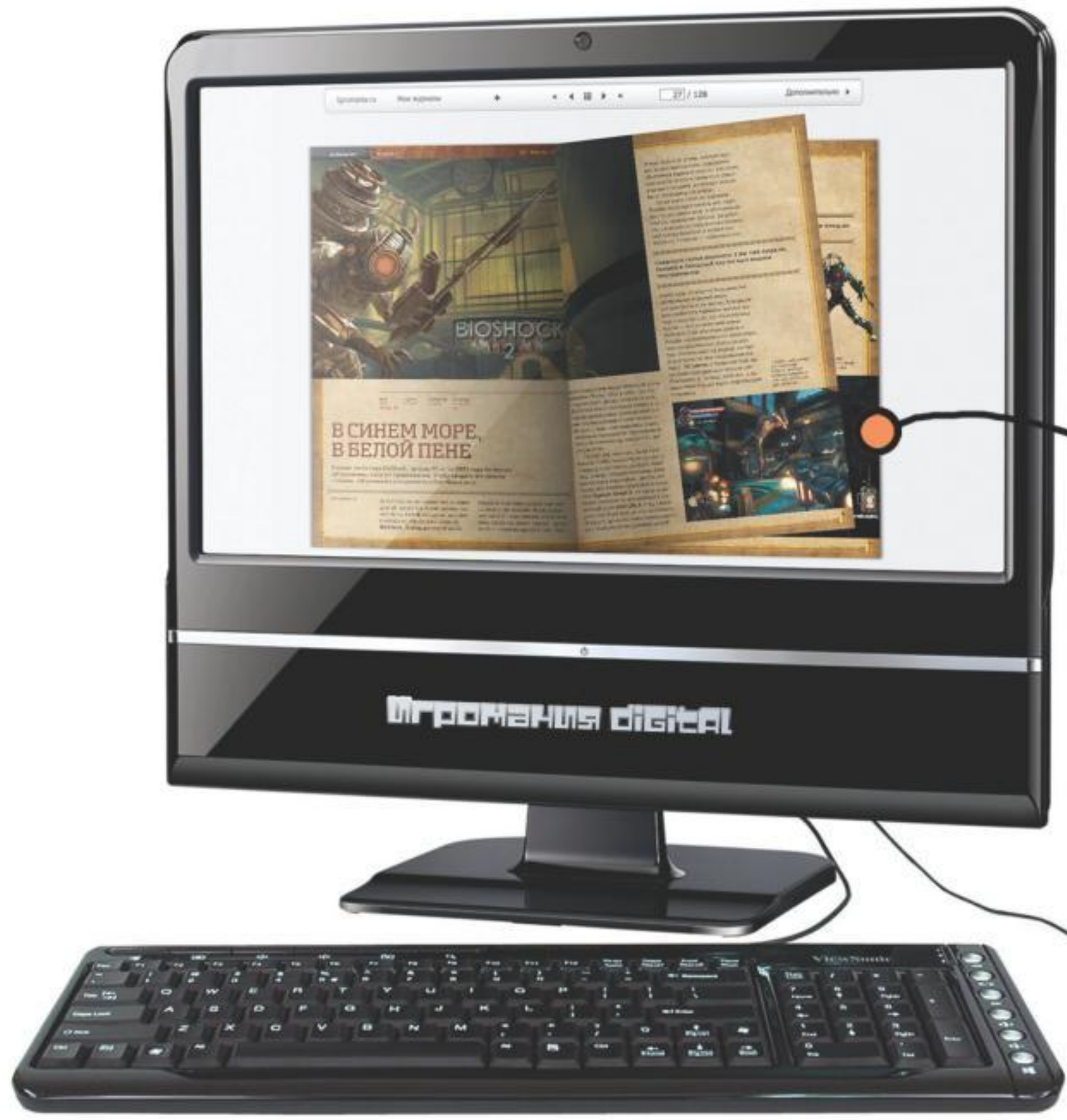
6,0

СРЕДНЕ

игромания digital

Ваш МОБИЛЬНЫЙ журнал *теперь* всегда с ВАМИ.

http://igromania.ru/digital/



Если вы ЗАРЕГИСТРИРОВАНЫ на сайте igromania.ru, то у вас уже есть небольшая библиотека и два *раритетных номера* "Игромании ЛАЙТ".

НЕ рвется, НЕ намокает,
НЕ горит, НЕ мнется,
НЕ теряется,
НЕ зачитывается друзьями.

Сэкономленные деньги можно потратить на НОВЫЕ ИГРЫ!

И где бы ВЫ не были, КУДА БЫ вас не забросила судьба, читайте *свежий номер* МАНИИ в день выхода.

твоя цифровая библиотека

Сайт «**Игромания.ру**» с гордостью представляет «**Цифровую библиотеку**»: теперь вы можете читать наши журналы *«Игромания»* и *«Игромания Лайт»* прямо с экрана компьютера. Электронные версии журналов будут появляться в продаже одновременно с выходом печатных номеров, их цена станет заметно ниже, а деревья по всему миру скажут вам спасибо.

Совсем скоро в «Цифровой библиотеке» для просмотра и скачивания станет доступна не нуждающаяся в представлении «**Видеомания**», будет запущена система скидок и подписки, а в ближайшие месяцы в нашем каталоге появятся абсолютно все номера «Игромании» *(начиная с раритетных выпусков за 1997 год)*. Так что вы сможете собрать полную коллекцию журналов, которая будет доступна везде, где есть компьютер и интернет.

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры с **26 ноября** по **9 января 2011 г.***

A	B	C	D
1	NEW	Call of Duty: Black Ops	11,4 %
2	NEW	Assassin's Creed: Brotherhood	7,7 %
3		Mafia 2	6,0 %
4	▼3	Fallout: New Vegas	5,9 %
5		Mass Effect 2	5,5 %
6		Battlefield: Bad Company 2	4,2 %
7	NEW	Need for Speed: Hot Pursuit	3,1 %
8	▲2	Метро 2033	3,1 %
9	▲11	World of Tanks	3,0 %
10	▼2	FIFA 11	2,6 %
11	▲1	Dragon Age: Origins	2,3 %
12	▲9	Pro Evolution Soccer 2011	2,3 %
13	NEW	Gran Turismo 5	2,3 %
14		StarCraft 2: Wings of Liberty	2,1 %
15	▲1	Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	2,1 %
16	▲1	Heavy Rain	2,0 %
17	▲1	Alan Wake	1,7 %
18	▼3	Fable 3	1,6 %
19	▼8	Medal of Honor	1,6 %
20	▲3	Left 4 Dead 2	1,6 %
21	▲1	BioShock 2	1,4 %
22	▲3	Dead Rising 2	1,2 %
23	▲4	God of War 3	1,2 %
24	NEW	Two Worlds 2	1,2 %
25	▼6	Darksiders: Wrath of War	1,1 %
26	NEW	Warhammer 40 000: Dawn of War 2 — Chaos Rising	1,1 %
27	▲1	Red Dead Redemption	1,1 %
28	▼2	Dragon Age: Origins — Awakening	1,0 %
29	NEW	Super Meat Boy	1,0 %
30	▼17	Star Wars: The Force Unleashed 2	0,9 %

*По состоянию на **9 января** в голосовании приняло участие **86 953** человека.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

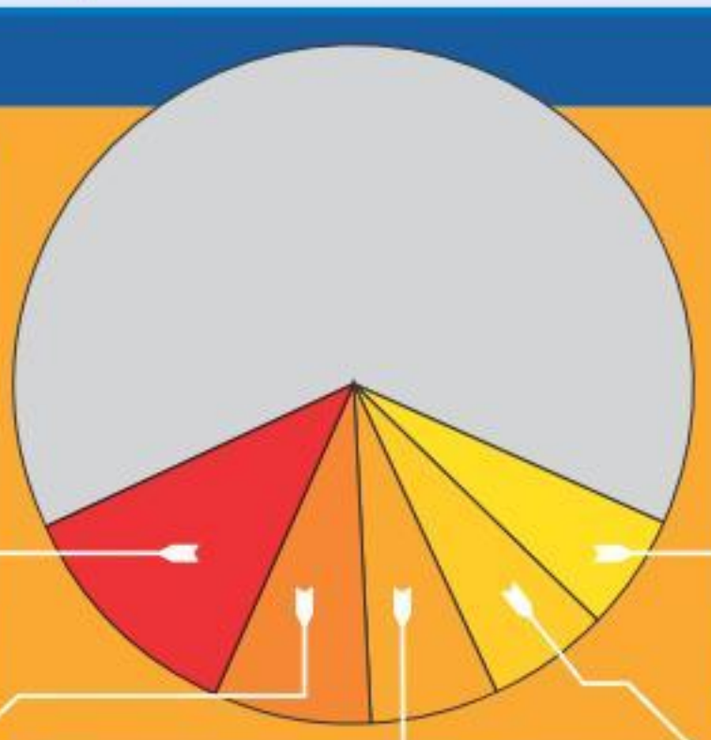
На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с декабря 2009 г.* по *декабрь 2010 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Call of Duty: Black Ops **11,4%**



Mass Effect 2 5,5%

Assassin's Creed: Brotherhood 7,7%

Mafia 2 6,0%

Fallout: New Vegas 5,9%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Call of Duty: Black Ops

Рейтинг «Игромании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

Call of Duty с сюжетом выглядит далеко не так пижонски, как Modern Warfare 2, но играть в нее почему-то не менее интересно. Из приятных бонусов — Rolling Stones и Гари Олдман в одной из главных ролей.

Шутер * Treyarch * Activision * 1С-СофтКлаб

Halo: Reach

Рейтинг «Игромании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2010

Легендарный Halo возвращается, чтобы в последний раз показать всем, каким должен быть настоящий шутер эпического размаха. Поверьте, вы ни в коем случае не хотите пропустить эту игру.

Шутер * Bungie Studios * Microsoft

Assassin's Creed: Brotherhood

Рейтинг «Игромании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

Идеальный Assassin's Creed текущего поколения. Если вы до сих пор считали, что за год нельзя собрать новую игру на старом исходном материале, спешим вас поздравить: вы ошибались.

Экшен * Ubisoft Montreal * Ubisoft Entertainment

StarCraft 2: Wings of Liberty

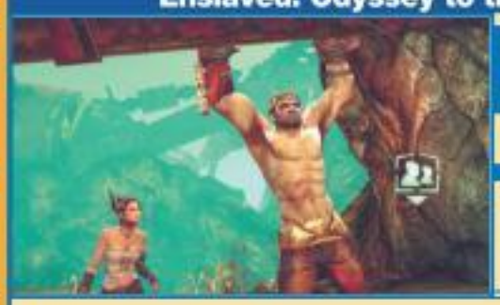
Рейтинг «Игромании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2010

Пожалуй, главная стратегия этого года и лучший довод в пользу PC как игровой платформы. StarCraft 2 не открывает новых горизонтов в том, что касается механики, но это самая дорогая, самая зрелищная, самая масштабная RTS как минимум в масштабах пятилетки.

Стратегия * Blizzard Entertainment * Activision Blizzard * 1С-СофтКлаб

Enslaved: Odyssey to the West



Рейтинг «Игромании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Enslaved так и не определилась, кем ей быть: для слэшера игра слишком примитивна, а для симулятора романтического постапокалипсиса в ней слишком много драк. Но даже в таком виде это очень редкая игра ручной работы, и пропускать ее не стоит.

Экшен * Ninja Theory * Namco Bandai

Lara Croft and the Guardian of Light

Рейтинг «Игромании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2010

В простой изометрической аркаде Лара Крофт чувствует себя так хорошо, словно всю жизнь обитала именно в таких играх.

Экшен * Crystal Dynamics * Square Enix

Vanquish

Рейтинг «Игромании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Стремительный, впитавший лучшие качества признанных столпов жанра шутер с хореографией боев уровня достойной аниме-мехи. Сюжет, к сожалению, уровня недостойной.

Экшен * Platinum Games * SEGA

Fallout: New Vegas

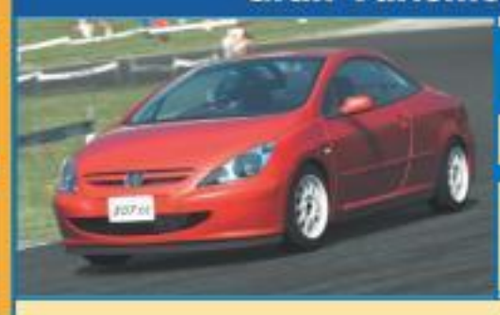
Рейтинг «Игромании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

«Прежняя снаружи, новая внутри!» — именно так хочется сказать о Fallout: New Vegas. Перед тем как окунуться в мир постапокалипсиса, настоятельно рекомендуем убедиться, что у вас есть 50-60 лишних часов. И не забудьте отключить телефон.

Ролевая игра * Obsidian Entertainmnet * Bethesda Softworks * 1С-СофтКлаб

Gran Turismo 5



Рейтинг «Игромании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

За время разработки Gran Turismo 5 в жанре случилось много важных вещей, но ни одного по-настоящему великого автосимулятора так и не появилось. Теперь он есть и снова называется Gran Turismo.

Гонки * Polyphony Digital * Sony

Donkey Kong Country Returns

Рейтинг «Игромании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2011

Плоский платформер года, New Super Mario Bros. 2010 и первая выдающаяся игра про Конга за пятнадцать лет.

Платформер * Retro Studios * Nintendo

Need for Speed: Hot Pursuit

Рейтинг «Игромании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

Бессмысленно гадать, сколько же осталось от Need for Speed в новой версии Hot Pursuit. Важнее другое — это по-прежнему лучшая на свете гонка с полицией.

Гонки * Criterion Games * Electronic Arts

Civilization 5

Рейтинг «Игромании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Ни разу за 20 лет и пять серий своей истории сериал Civilization не менялся настолько радикально. Если вы никогда до этого не играли в «Цивилизацию», а глобальные стратегии казались вам сложными и заумными — сейчас самое время начинать ломать этот стереотип.

Великая стратегия * Firaxis * 2K Games * 1С-СофтКлаб

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Расскажите что-нибудь про Capcom'овскую серию Ghosts 'N Goblins. Правда ли, что это самый сложный игровой франчайз всех времен? И я слышал, что по нему делают некую корейскую MMORPG?

Самыми сложными играми серии (в порядке убывания) являются: Super Ghouls 'N Ghosts, оригинальная Ghosts 'N Goblins, трехмерная Maximo и ее сиквел Maximo vs Army of Zin.

Ghosts 'N Goblins Online занимается корейский девелопер **Seed9 Games**, и известно про нее только то, что она выходит в 2011 году и будет содержать в себе элементы 2D-платформера, а среди классов персонажей будут рыцарь, маг и лучник. Это не менее таинственный эксперимент, чем **Mega Men Online** (первый ролик которого появился буквально на днях, и мы только сейчас узнали, что игра все-таки будет трехмерной).

Создателем серии является Токуро Фудзивара — один из продюсеров сериала **Mega Men** и наставник Синдзи Миками, в настоящий момент работающий в **Platinum Games**. Оригинальная **Ghosts 'N Goblins** вышла на игровых автоматах в 1985-м и была портирована на NES год спустя.

Что касается сложности, то самыми трудными в мире тут можно признать отдельные игры, но никак не всю серию. Пройти Ghosts 'N Goblins вполне реально (если не верите, достаточно обратиться к YouTube), но нужно долго тренироваться и запастись терпением — не только потому, что после одного хита отважный рыцарь (по некоторым данным, это король Артур) теряет доспехи и остается в семейных трусах в цветочек, но и потому, что всю игру нужно преодолеть дважды (во второй раз — на действительно дикой сложности).

Первый сиквел — **Ghouls 'N Ghosts** (1989) на Sega Mega Drive — честное слово, не такой уж трудный (зверской была версия для игровых автоматов, а консольный вариант даже на максимальном уровне сложности можно пройти, не потеряв ни одного кредита). Зато **Super Ghouls 'N Ghosts** (1991) на Super Nintendo — самая сложная игра в сериале, главным образом из-за добавленного в механику двойного прыжка.

Остальные игры серии (псевдоплоский ремейк **Ultimate Ghosts 'N Goblins** на PSP и пара бестолковых игр для iPhone) не представляют интереса для хардкорного игрока. Зато в 2001 году на PS2 вышла великолепная 3D-аркада **Maximo**, сделанная американскими разработчиками, но верная главным (сложность и трусы в цветочек) идеалам серии.

Недавно узнал, что, помимо Boom Blox, Стивен Спилберг разрабатывал для Electronic Arts еще две игры... Известно ли о них что-нибудь?

В ходе широко разрекламированной сделки **EA** с дьяволом (пардон, со Стивеном Спилбергом) в 2005-м режиссер действительно замахнулся сразу на три проекта. Первым был **Boom Blox** на Wii, вторым — нечто под кодовым именем LMNO, про третий, увы, мы не знаем вообще ничего.

Но не стоит думать, что Спилберг день и ночь просиживал в офисе с дизайнерами и программистами. Кинематографист, что называется, «работал над концепцией» — изредка, в свободное от съемок время встречался с разработчиками со словами: «Ну, показывайте, чего вы там придумали!» Сотрудники EA торжественно снимали эти встречи на видеокамеру и демонстрировали другим девелоперским командам.

LMNO должна была выйти на PC, PS3 и Xbox 360, половину уровней собирались сделать платформером от первого лица, половину — квестово-ролевыми. В латформенной части планировались паркур наперегонки с вертолетами и рукопашная с агентами в черных костюмах (все — от первого лица) на улицах Сан-Франциско. О **Mirror's Edge** тогда еще никто не слышал, и идея с отображением конечностей главного героя во время акробатических маневров казалась разработчикам из **EA Los Angeles** чрезвычайно оригинальной. Даже продолжительность игры планировалась сходная с ME — 2-3 часа.

В квестовых уровнях главным аттракционом должна была стать спасенная

В оригинальном дизайне Евы ощущается явное влияние спилберговского «Инопланетянина». Во второй версии LMNO Ева должна была походить на Меган Фокс.

главным героем Линкольном с секретной военной базы инопланетянка Ева. Эта NPC должна была сражаться бок о бок с Линкольном (вроде Элики из **Prince of Persia 2008** или безымянного пришельца из **Another World**), используя телепатические способности, и все общение с ней должно было осуществляться без слов, выразительными жестами.

В октябре 2008 года EA уволила всю команду разработчиков: по одним данным, через пару лет из LMNO могла получиться приличная игра, по другим — проект с самого начала был обречен на провал, уж слишком противоречивыми были его аркадная и квестовая составляющие. В начале 2009-го было решено начать разработку заново и с новой командой, переведенной с другого отмененного проекта (гибрида RTS с FPS во вселенной **Command & Conquer: Generals**).

У проекта даже появилось настоящее название — **The Escape Artist**. Линкольна с Евой оставили, но игра должна была стать чистым экшеном от третьего лица. «Проще говоря, это был честный клон **Uncharted**, — объясняет один из бывших сотрудников. — Только, э-э, во вселенной Спилберга».

В конце 2009-го, после шести месяцев разработки с новой командой, игру все-таки отменили. Во-первых, с учетом зарплат работникам из Лос-Анджелеса, 10 млн долларов аренды за офис и спилберговских отчислений, EA нужно было продать примерно 100 млн копий LMNO, чтобы окупить все затраты.

Во-вторых, корпорация как раз всерьез заинтересовалась онлайновыми социальными играми, а в The Escape Artist отсутствовал мультиплеер.

Расскажите про историю Battle.net до StarCraft 2, World of Warcraft: Cataclysm, Diablo 3 и скандала с Real ID. Как появилась эта сеть? Как она развивалась? Были ли у сервиса Blizzard конкуренты?

Сверху — олдскульный Battle.net, никакого мачмейкинга или интеграции с Facebook, 16-битный цвет и разрешение в 800x600. Снизу... ну, сами видите.

Battle.net была запущена в январе 1997-го, с выходом **Diablo**. Это был далеко не первый онлайновый игровой сервис — еще в 1989-м, в эпоху модемов в 2400 бод и 286-х PC, **Sierra On-Line** организовала платную ImagiNation Network. Но это была первая онлайновая служба, интегрированная с играми компании-производителя.

Построить успешный онлайновый игровой сервис (да еще и бесплатный) нечеловечески трудно: сначала надо отладить саму службу, потом уговорить производителей лицензировать игры под эту службу, потом заставить хоть кого-то этой службой пользоваться... Вот почему за всю историю подобных сервисов преуспел только Steam... ну, и Battle.net.

Изначально **Blizzard** использовала уже существующие онлайновые игровые сервисы — первый **Warcraft** был лицензирован для использования в платных службах Total Entertainment Network (закрылась в 1999-м) и Mpath (закрылась в 2001-м), при выпуске **Warcraft 2** был заключен эксклюзивный договор с Engage Games Online (1995-1997). Diablo использовала не только Battle.net, но и все три вышеупомянутых сервиса.

Во-первых, это была страховка на случай, если с собственной службой у Blizzard что-то не склеится. Во-вторых, компания воспользовалась ситуацией, чтобы потестировать Battle.net на фоне прямых конкурентов и полюбоваться на реакцию потребителей.

В 1996-1997 гг. главным конкурентом Battle.net была служба Internet Gaming Zone (ныне MSN Games) компании **Microsoft** с 500 тыс. пользователей. Только с Diablo Battle.net к январю 1997-го достигла 1,25 млн пользователей, число которых увеличивалось на 3500 игроков в день.

Начиная со **StarCraft** все игры Blizzard будут выходить эксклюзивно под Battle.net. Хотя сама служба бесплатная, продажи игр Blizzard в магазинах увеличились на 10%, появились баннеры и заинтересованные спонсоры. Служба была обновлена и интегрирована с **World of Warcraft** в марте 2009-го, в ноябре того же года произошло принудительное слияние аккаунтов WoW с Battle.net.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

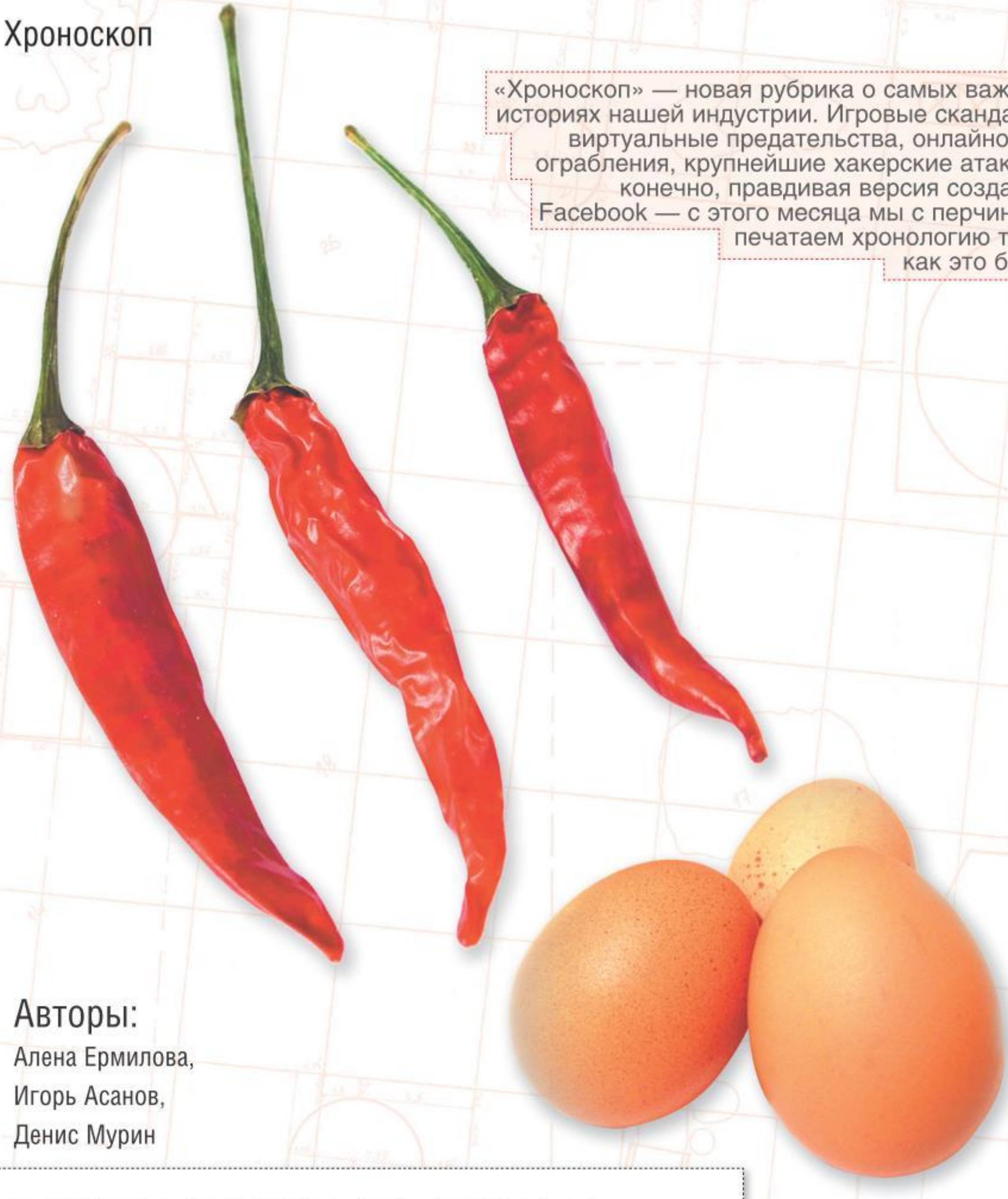
Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

«Хроноскоп» — новая рубрика о самых важных историях нашей индустрии. Игровые скандалы, виртуальные предательства, онлайновые ограбления, крупнейшие хакерские атаки и, конечно, правдивая версия создания Facebook — с этого месяца мы с перчинкой печатаем хронологию того, как это было



Авторы:
Алена Ермилова,
Игорь Асанов,
Денис Мурин

БОЛЬШИЕ ПЕРЦЫ, КРУТЫЕ ЯЙЦА

Новейшая история игровых скандалов

В девяностых в индустрию пришли бабы и бабки — и в ней тут же запахло паленым. Рейтинговые скандалы, ворованные текстуры, нелегальные игровые серверы, голые стендистки, обиженные проститутки и один чересчур бойкий юрист — сегодня «Игромания» вспоминает, кто, как, когда и с кем за последние десять лет дрался, ругался, судился и делил навар.

2001

событие года

Умер за EverQuest

В ноябре 2001 года страдающий эпилепсией и синдромом дефицита внимания американец Шон Вули, пристрастившийся к онлайновой игре **EverQuest**, умирает за компьютером.

Мама, Лиз, находит его среди исписанных бумажек и смятых коробок из-под пиццы и обращается к игрокам и в **Sony Online Entertainment**, моля объяснить, что же случилось с ее сыном. Это первый случай игрового суицида, получивший широкую огласку.

С помощью комьюнити Лиз выясняет, что незадолго до самоубийства Шон создал похожего на себя персонажа, назвал его ILUVEYOU и, пытаясь привлечь к себе внимание какой-нибудь девушки, пробегал так три часа, а после покинул игру — чтобы никогда не вернуться.

Впоследствии становится известно, что Шон подсел на EverQuest задолго до самоубийства: сначала он ушел с работы, потом перестал платить за квартиру и переехал к матери, затем сбежал из группы для людей, склонных к аддикциям, в которую его определила мама, и, наконец, тайно купил себе ружье.

Впервые столкнувшись с подобным поведением, глава SOE Джон Смидли консультируется у множества психологов и, наконец, дает комментарии: «Я выразил свои соболезнования миссис Вули. Все это ужасно, но такие вещи случаются. Никак не скажешь, что в смерти Шона виноват EverQuest. Я не вижу ничего общего между развлечением и суицидом. Это же развлечение. Скажите, книги опасны? Телешоу опасны? Полагаю, нет. Людям следует взять на себя ответственность и признаться: «Ну, послушайте, хватит уже. Перестаньте». Это же просто игра». Однако после этого случая Смидли настаивает, чтобы в EverQuest появились часы, сообщающие, сколько времени человек провел в игре.

Оправившись от происшедшего, Лиз требует, чтобы SOE поместила на коробку с MMORPG предупреждение о том, что она вызывает привыкание, и создает сайт, где помогает другим избавиться от пагубной страсти к онлайновым играм. Так люди начинают умирать за MMORPG.

ИЮЛЬ

Такая корова нужна самому

Тоби Гард, больше известный как папа Лары Крофт, признается, что никогда в жизни не представлял свою героиню силиконовой куклой неестественных пропорций. Изначально Лара была вполне нормально скроенной девушкой, но потом художники **Core Design** (видевшие настоящих женщин только в ранних фильмах Памелы Андерсон) пририсовали Ларе грудь пятого размера и продолжили увеличивать ее с выходом каждой новой части. Это, по словам Гарда, и стало одной из причин его ухода из компании несколько лет назад: доить Лару Крофт за молочные железы кажется разработчику слишком простым применением его таланта.

май

Спирс на выброс

Счастливое издательство **THQ** подписывает с Бритни Спирс многолетний эксклюзивный контракт на игры с ее участием, даже не подозревая, что совсем скоро юная поп-принцесса превратится в зо... То есть выйдет замуж, разведется, снова выйдет замуж, родит двоих детей, разведется, побреется наголо, сопьется, растолстеет и, в общем, по всем критериям перестанет быть пределом мечтаний подростков.

И хотя после клиник и загулов Бритни все-таки умудряется взять себя в руки и записывать успешные альбомы, игра с ее участием выходит только одна — **Britney Dance Beat**. Она же оказывается одним из немногих танцевальных симуляторов на PC.

ноябрь

Они болели за FIFA

Самая первая часть **Pro Evolution Soccer** только-только появляется в магазинах, а Французская футбольная ассоциация уже подает на **Konami** в суд — за использование в PES логотипов, формы, имен и фотографий игроков французской национальной сборной. Разбирательство длится два с половиной года (что не мешает Konami выпускать новые версии PES) и заканчивается полным разгромом футбольной ассоциации.

2002

событие года

DOOMать надо

Ранняя и совершенно неиграбельная альфа-версия **Doom 3**, главного после **Duke Nukem Forever** долгостроя пятилетки, утекает в Сеть. Джон Кармак в бешенстве и обвиняет в утечке производителя графических карт **ATI**, которому версия игры была отдана на тестирование. ATI в ответ увольняет одного из своих сотрудников, предположительно, ответственного за утечку, но отношения **id Software** и ATI портятся навсегда; в результате Doom 3 оптимизируют под графические карты **NVIDIA**.

Тем временем российские пираты продают альфу Doom 3 размером 380 Мб в джевел-боксах по шестьдесят рублей за штуку, а особо наглые даже выдают ее за полную версию долгожданного хита. И хотя Кармак настойчиво призывает игроков держаться от пиратки подальше и ни в коем случае не оценивать качество игры по далекому от завершения куску кода — люди, которым не терпится убедиться в крутизне своих свежеприобретенных GeForce, все равно покупают, оценивают, убеждаются, что тормозит, и машут рукой.

сентябрь

Мой папа был турецкоподданный

Пиарщики доживающего последние дни издательства **Acclaim Entertainment**, продвигающего шутер **Turok: Evolution**, окончательно теряют связь с реальностью и предлагают $10 тысяч первой же семейной паре, которая отважится назвать своего ребенка именем Турок — в честь главного героя игры.

ноябрь

Грузинский вопрос

На Xbox выходит игра **Tom Clancy's Splinter Cell**, в которой все хорошо, кроме бредового сценария. Сюжет, придуманный известным американским писателем Томом Клэнси, рассказывает о том, как пришедший к власти в результате переворота новый грузинский президент Комбайн Николадзе, заручившись поддержкой неназванных международных террористов, китайских военных и русской мафии, решает напасть на США. Но бредовым этот сценарий кажется только на момент выхода игры: спустя год в Грузии на самом деле происходит государственный переворот и к власти приходит Михаил Саакашвили, который якобы при содействии США в августе 2008-го нападает на Россию.

октябрь

День жестянщика

Acclaim Entertainment вызывается оплатить все штрафы, выписанные полицией Лондона в день релиза игры **Burnout 2: Point of Impact**, посвященной как раз грубому нарушению ПДД. Лондонская полиция и мэр города мешают Acclaim устроить настоящий Burnout на улицах британской столицы, а спустя некоторое время выясняется, что и Турок, и штрафы были всего лишь грамотными пиар-ходами.

2003

событие года

Всех не перестреляешь

Проходит год с релиза **Grand Theft Auto: Vice City**, как вдруг американские мигранты из числа гаитян и кубинцев замечают, что их соотечественников в игре убивают часто и намеренно, произнося при этом фразы вроде «Убить всех гаитян!», — а это, по их мнению, тянет на геноцид. Что до кубинцев, то они в игре вообще изображены настоящими клоунами с большими усами и куриными мозгами, которые вечно воюют с гаитянами за власть на районе. И это не считая того, что представители обеих национальностей в мире игры — что-то вроде уличных гопников, которые недобро косятся на бледнолицего Томми Версетти, вступают с ним в уличные перепалки, но в серьезных делах никогда не участвуют, промышляя мелкооптовой торговлей наркотиками.

Rockstar Games, уже привыкшая, что каждая игра серии GTA притягивает к себе особое внимание, выпускает пресс-релиз, в котором сообщает, что понимает озабоченность гаитян проблемой геноцида, но считает при этом, что те, мягко говоря, раздувают из мухи слона.

Однако гаитянская община продолжает утверждать, что убивать гаитян ради развлечения — это мерзко, и никто не знает, что может случиться, попади такая игра в руки какого-нибудь сумасшедшего, который примет ее за руководство к действию. В результате под давлением общественности, в том числе мэра Нью-Йорка, грозящего «сделать все, что только можно», разработчики соглашаются вырезать злосчастные строчки диалогов, оскорбляющие гаитян, и в 2004 году выходит новая, цензурированная версия GTA: Vice City.

май

Делиться надо!

Некий программист Марк Галлахер требует с **Rockstar North** £1,5 млн за идею **Grand Theft Auto**. В суде Галлахер заявляет, что в 1993 году он написал игру про приключения уличных бандитов, назвал ее **Crime Inc.** и, пытаясь устроиться на работу в Rockstar, показал представителям студии. Носитель с игрой у него забрали, но на работу так и не приняли... а спустя некоторое время в магазинах появилась GTA.

Rockstar на все это делает круглые глаза и заявляет, что ни о каком Галлахере слыхом не слыхивала.

август

Джоли отжали

Продюсеры второго (и худшего) фильма про Лару Крофт, «**Лара Крофт: Расхитительница гробниц 2. Колыбель жизни**», ужасно недовольны разработчиками шестой (и худшей) игры про Лару Крофт, **Tomb Raider: The Angel of Darkness**. Корпорация **Paramount Pictures** обвиняет игровое издательство **Eidos** и студию **Core Design** в том, что плохо сделанная игра негативно влияет на старт фильма в прокате: дескать, игроки, расстроенные удручающим качеством игры, решили на фильм не ходить. А поскольку именно игроки — его целевая аудитория, то больше на фильм не пошел никто. И президенту отдела распространения Paramount остается только бранно ругаться и утверждать, что проблема ни в коем случае не в самом фильме (в конце концов, там же есть Анжелина Джоли!).

Зная даты выхода обоих проектов, можно констатировать только одно: в Eidos облажались первыми.

2004

событие года

Дельтонская резня

В американском городке Дельтона четверо молодых парней наперевес с бейсбольными и алюминиевыми битами вламываются в чужой дом и хладнокровно забивают там шестерых человек.

В ходе следствия выясняется, что таким образом восстанавливалась справедливость: нападающие были уверены, что жертвы обокрали их приятеля, Троя Викторино, помимо прочего недосчитавшегося одной важной вещи — консоли **Xbox**. Как только эта деталь становится известна прессе, кровавая, но в общем-то типичная для Америки история получает невероятную огласку.

Пойманных по горячим следам нападавших заключают под стражу, но вести суд в Дельтоне не могут — шумиха такая, что дело переводят в другой город штата. Разбирательства идут два года, и каждый день выясняются все новые подробности: за неделю до убийства одного из нападавших видели стреляющим из ружья по машине; за два дня до убийства подельники, стоя в магазине, размышляли, как им поступить с жертвами: просто проломить череп или помучить, заталкивая бейсбольную биту в горло; преступление было совершено под впечатлением от криминальной драмы «Уондерленд»; Трой Викторино уже однажды нападал на человека, но был отпущен под залог; «для дела» с местных детей было собрано 15 бейсбольных бит... «А началось все с Xbox!» — каждый раз подытоживают авторы заметок.

В августе 2006-го судья наконец оглашает приговор: двоих нападавших приговаривают к смертной казни, двоих — к пожизненному заключению без возможности амнистии. В прессе инцидент называют «Дельтонской резней», за глаза — «Резней на почве «Иксбокса».

февраль

Поплачь о нем, пока он живой

В офис **Crytek**, разработчика **Far Cry**, с криками «Хенде хох!» врываются немецкие полицаи, устраивают обыск и якобы выясняют, что компания использует некоторые программы без лицензии. Позже оказывается, что полиция пришла по наводке бывшего сотрудника Crytek. Слухи, что компанию ждут большие штрафы и инцидент повлияет на дату выхода Far Cry, подтверждения не находят.

март

СтраньФорс

Пользователь Кристофер Спенс инициирует групповой иск на $5 млн к издательству **Ubisoft** за то, что оно использует в своих играх систему защиты от незаконного копирования **StarForce**, которая вредит компьютеру и лишает людей законного права иметь резервную копию купленной ими игры. Представитель российской компании **Protection Technology**, создателя StarForce, заявляет, что иск «несомненно, проспонсирован конкурентами и криминальными группировками, которые делают деньги на пиратской продукции». Игроки держат кулачки и жалеют, что Спенс судится с Ubisoft, а не с разработчиками самой системы защиты.

ИЮНЬ

Все на борьбу с половой безграмотностью

В Китае создается ассоциация **China Youth Network**, цель которой — следить за сексуальным здоровьем молодежи: рассказывать о ВИЧ-инфекциях и нежелательной беременности, половой дискриминации, насилии и т.д. Помимо прочего представители ассоциации в большом количестве цензурируют видеоигры, и спустя пару месяцев China Youth Network становится главным ньюсмейкером зарубежных игровых сайтов.

ноябрь

А ручки-то — вот они!

Marvel, американский издатель комиксов, подает в суд на корпорацию **NCsoft**, создавшую MMORPG **City of Heroes**. Предмет спора — внутриигровой редактор персонажей, который якобы позволяет создавать героев, как две капли воды похожих на звезд некоторых комиксов.

NCsoft все отрицает, истец напирает, и тут выясняется, что некоторые из спорных персонажей созданы сотрудниками самой Marvel. После этого шумиха вокруг дела быстро сходит на нет, и через год стороны приходят к заключению, что менять в редакторе персонажей все-таки ничего не надо.

Еще через год Marvel поручает **Cryptic Studios**, создателю City of Heroes, разработку собственной MMORPG **Marvel Universe Online**, однако до релиза игра не доживает.

октябрь

Рыцари-стиратели

В продаже появляется стратегия **Knights of Honor**, которая при установке на компьютер удаляет с жесткого диска эмуляторы CD-приводов вроде **Daemon Tools**. Во время инсталляции игра проверяет, нет ли в системе библиотек, обеспечивающих функционирование эмуляторов, находит их и просит пользователя снять с определенных файлов защиту от копирования. Игрок ее снимает — и эмулятор отправляется в мусорную корзину.

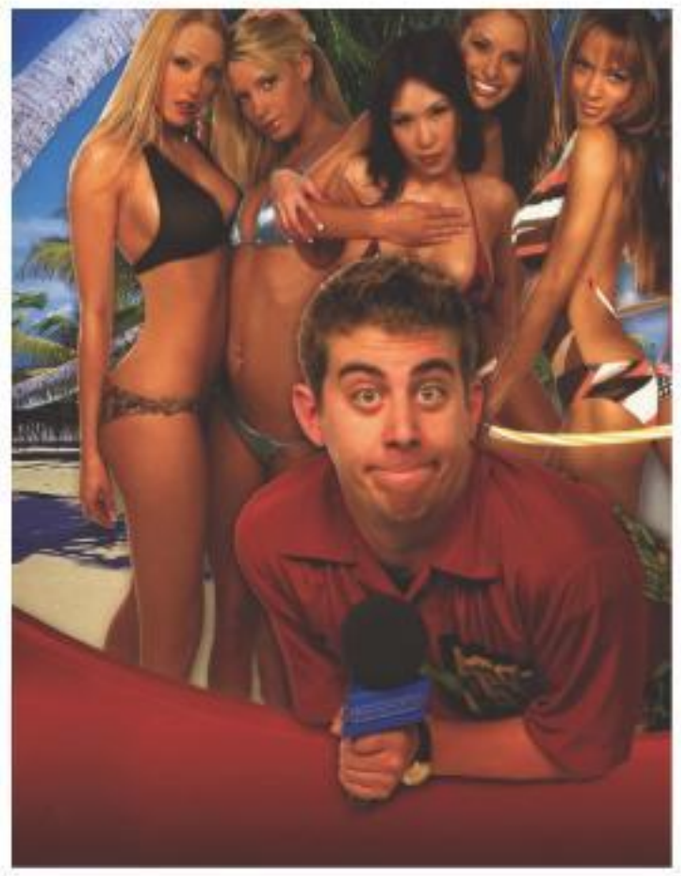
На форумах поднимается гвалт, но разработчики отпираются, что виноваты во всем создатели эмуляторов: мол, видят они на горизонте безобидную игру Knights of Honor — и сами деинсталлируются. Тут уже не выдерживают разработчики эмуляторов, и вскоре создателям игры приходится признать: ну да, была ошибочка, исправим ближайшим же патчем.

декабрь

Ей было лишь семнадцать

Молодая американка подает в суд на **Microsoft**, **Sony Computer Entertainment**, **Topheavy Studios** и **Gathering of Developers**, обвиняя компании в том, что, выпустив игру **The Guy Game**, они сломали ей жизнь.

The Guy Game — это викторина, где за правильные ответы игроку показывают пышнотелую барышню, которая развязывает бретельки купальника, снимает его... ну и так далее. Одной из этих раздевающихся барышень и оказывается наша героиня. В исковом заявлении она сообщает, что на момент съемок ей было 17 лет, что игровые компании ее злостно обманули, что она вообще-то «собирается поступить в колледж, сделать карьеру, завоевать авторитет среди сверстников и ходить в церковь», — но после того, как все видели ее нагишом в The Guy Game, на этих планах можно ставить крест. Судья соглашается с истицей и предписывает вырезать из игры любые упоминания о несовершеннолетней модели. Некоторое время копии оригинальной игры гуляют на eBay и пользуются неплохим спросом у коллекционеров, но вскоре их изымают из продажи и там.



2005

событие года

Кофе на брюках

В видеоигре **Grand Theft Auto: San Andreas**, разработанной **Rockstar North** и получившей рейтинг «М» (для граждан от 17 и старше), обнаруживаются сцены, которые обычно вгоняют в краску людей и на десять лет взрослее.

Есть сюжет, есть главный герой Карл, есть шестеро его подружек. По сюжету Карл может флиртовать с ними — и при удачном стечении обстоятельств девушки приглашают его в гости «на кофе». Карл, естественно, соглашается и заходит в дом, а камера, ритмично покачиваясь, остается висеть в дверях. Игроку ничего не видно, но отчетливо слышны недвусмысленные вздохи, и в том, что Карл сегодня — большой счастливчик, сомневаться не приходится.

Через год после выхода San Andreas становится известно о существовании мода, добавляющего в GTA мини-игру. Все то же самое: сюжет, Карл, шесть девушек, «зайди на чашечку кофе», «ну конечно!»... Только теперь камера не остается в дверях — и игрок становится главным действующим лицом пикантной сцены.

Скандал вокруг и без того многострадальной San Andreas разгорается с новой силой. Rockstar North отпирается: не было таких сцен в оригинальной игре, не было, не было, не было! Создатель мода пожимает плечами: да я переставил там пару строчек кода — и вот оно как получилось. Дело доходит до сената, напротив офиса Rockstar устраиваются демонстрации, борец с видеоиграми юрист Джек Томпсон победно потрясает кулаками — и американская рейтинговая ассоциация выдает GTA шилдик «Только для взрослых». Grand Theft Auto: San Andreas становится единственной в США повсеместно продаваемой игрой с наклейкой «18+». Вскоре, правда, Rockstar вырезает из кода все упоминания о злосчастном кофе, и GTA возвращают первоначальный рейтинг.

январь

Красным клином бей игры

Правительство Китайской Народной Республики всерьез берется за игры: в стране запрещены пятьдесят видеоигр. Двадцать шесть полагается изъять из магазинов потому, что они издаются нелегально, а еще двадцать четыре — в том числе шутеры **Vietcong: Fist Alpha** и **Devastation** — за то, что содержат неугодные режиму сцены.

июль

Ничего такого нет

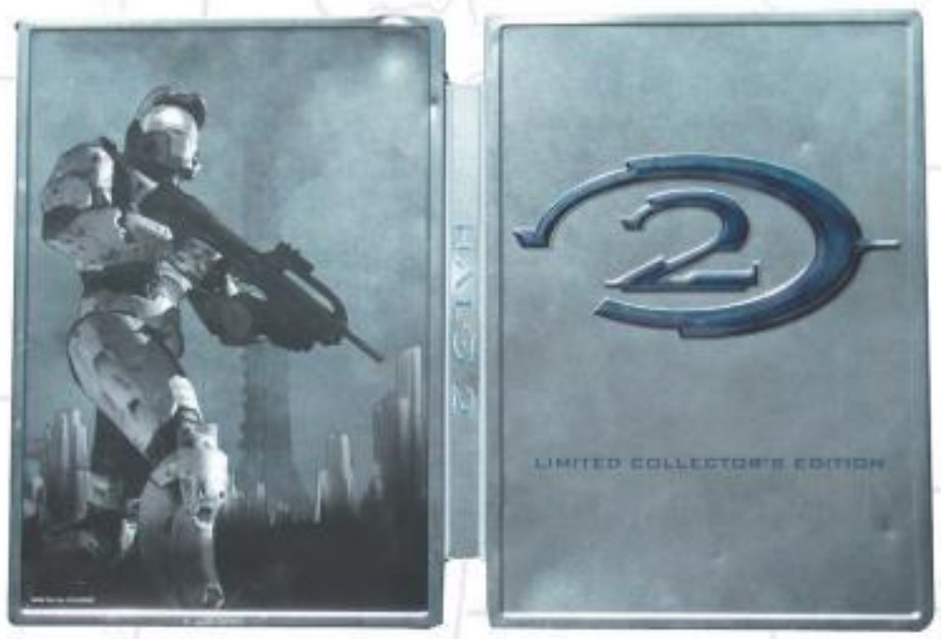
Уже известный в узких кругах юрист Джек Томпсон публикует открытое письмо, в адресаты которого попадает даже Хиллари Клинтон. В бумаге сообщается, что в игре **The Sims 2**, рекомендуемой детям и домохозяйкам от тринадцати лет, присутствуют чуть ли не элементы порнографии.

Естественно, речь идет о пользовательских модификациях, некоторые из которых убирают с фигурок виртуальных человечков муар и «приделывают» им гениталии. Томпсон негодует и требует крови. Издатель игры парирует, что разработчики не могут отвечать за моды, созданные игроками, — как и редакция газеты, например, не несет ответственности за неприличные картинки, нарисованные читателями на полях. «Симы — что Барби, — говорят разработчики. — Под одеждой у них ничего «такого» нет». Однако команду, позволяющую убирать с причинных мест муар, удаляют из игры в следующем же дополнении — тихо и без объяснения причин.

март

Достань звезду

ФБР и «Интерпол» заканчивают международную антипиратскую операцию **Operation FastLink**, по итогам которой были вычислены и пойманы члены нескольких хакерских группировок, взламывавших и копировавших видеоигры. На скамье подсудимых помимо прочих оказывается Сет Клейнберг — выпускающий редактор онлайнового журнала **Game Over Online** (***www.gameover.com***). Сет признается, что действительно сливал исходники видеоигр на сторону, и получает самый строгий среди всех подсудимых приговор — десять лет за решеткой.



сентябрь

Цельнометаллическая оболочка

Датская компания **Glud and Marstrand** (G&M) обвиняет **Microsoft** в том, что корпорация разгласила сторонней фирме секрет производства металлических DVD-боксов. Сообщается, что в 2002 году Microsoft обратилась к G&M и заявила, что собирается издавать подарочное издание **Halo 2** в специальной металлической коробке. Стороны обсудили предложение, представители G&M поделились с заказчиком некими ноу-хау, но договор так и не был заключен. А теперь на прилавках появляется эта самая Halo 2 в этом самом металлическом кейсе, да только произведен он третьей компанией, **Viva**, которая якобы использовала технологии G&M.

Дело, по всей видимости, заминают, но Glud and Marstrand с ее нелепой претензией еще долго вспоминают на игровых форумах.

ноябрь

Не играл, но осуждаю

Консольный шутер **Tom Clancy's Ghost Recon 2**, повествующий о разразившемся в 2011 году на территории Северной и Южной Кореи конфликте, запрещают продавать в самой Южной Корее. Разработчики уверяют, что созданный ими сценарий не имеет к реальной жизни никакого отношения — «просто они пытались придумать для игры наиболее убедительный сюжет», но это не помогает. В Северной Корее игра не запрещена, но усиленно осуждается правительством.

декабрь

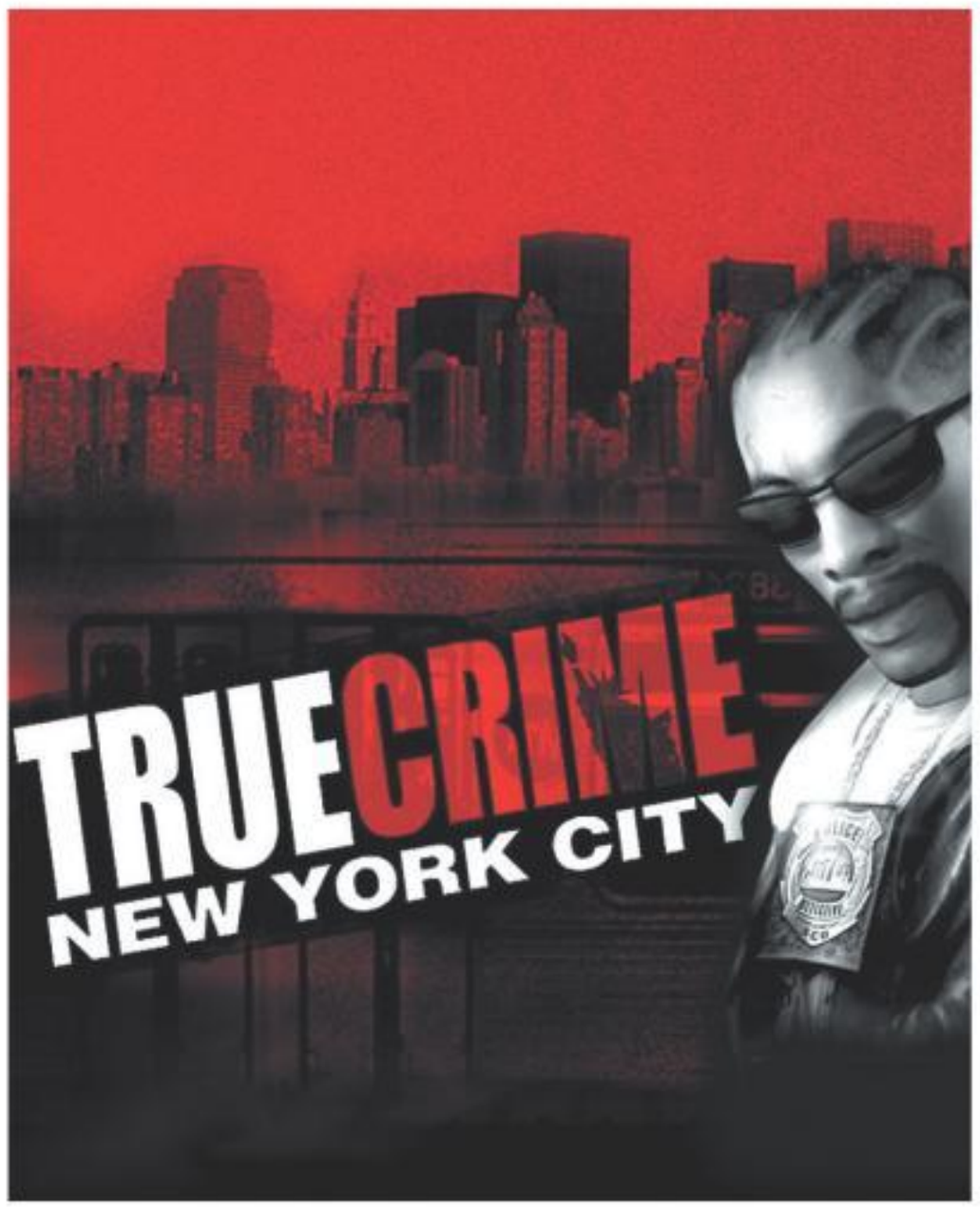
Сидеть не пересидеть

Россиянин Валентин Киселев, владелец неофициального сервера игры **Ragnarok Online**, признан виновным в незаконном использовании объектов авторского права. Процесс вызывает в Сети волну возмущения: официальный и пиратский клиенты сличали с помощью Total Commander, UltraCompare и Microsoft Excel, а в суде оперировали фразами вроде «на сайте выложена игра». Тем не менее судья назначает наказание в виде трех лет лишения свободы условно с испытательным сроком в пять лет, аргументы Киселева слушать не желает и впоследствии в пересмотре дела отказывает.

событие года

Страсти по Sony

Sony выпускает в честь десятилетия **PlayStation** гениальный постер: на черном фоне красуется лицо молодого итальянца в терновом венке, шипы которого изогнуты в форме фирменных кружков, треугольников, крестиков и квадратов. «Десять лет страсти» — гласит латинская фраза под фотографией. Все понимают: это прозрачный намек на киноленту «Страсти Христовы», выпущенную Мелом Гибсоном годом ранее. Официальный Ватикан называет рекламу непочтительной и с неудовольствием заявляет, что «теперь дети будут думать, будто муки Христа — это игра такая».



ноябрь

Нью-йоркская полиция против истинного криминала

Комиссар полиции Нью-Йорка публично заявляет, что видеоигра **True Crime: New York City** порочит облик американского полицейского, так как виртуальные копы не гнушаются противозаконных методов и зачастую ведут себя как настоящие преступники. Консультировавший разработчиков отставной детектив Билл Кларк отвечает на это, что True Crime — все-таки игра, а не учебное видео, и руководству полиции он посоветовал бы задуматься о повышении зарплат офицеров, а не о компьютерных играх. Однако комиссар все-таки добивается, чтобы к каждому диску приложили вкладыш с информацией, что полиция города Нью-Йорка никакого отношения к игре не имела, не имеет и иметь не будет.

2005

событие года

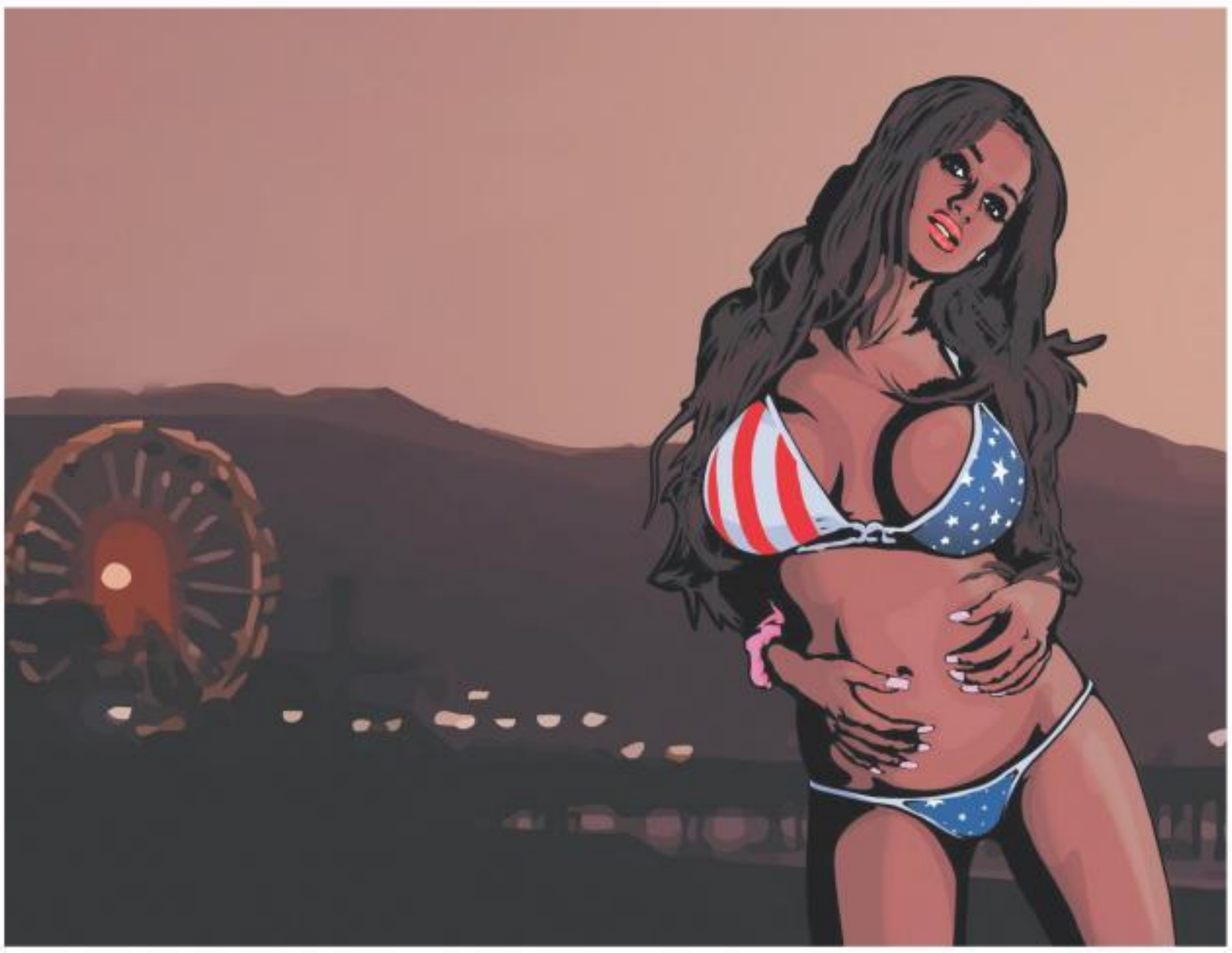
Космические (анти) пираты

Первого января техноблог **Boing Boing** сообщает, что система защиты от копирования **StarForce**, используемая многими игровыми издателями, ведет себя как вредоносное программное обеспечение, притормаживая работу жесткого диска и понижая производительность операционной системы. Через месяц автор заметки получает от **Protection Technology**, создателя StarForce, письмо, в котором разработчики угрожают подать на него в суд, утверждают, что уже связались с ФБР, и заявляют, что текст «полон оскорблений, лживых обвинений и слухов». Расследование, подобное боинг-боинговскому, проводит новостной сайт **CNET** — и получает такое же письмо.

Через два месяца сотрудник Protection Technology публикует ссылку на список торрент-раздач игры **Galactic Civilizations 2**, выпущенной игровым издателем **StarDock** безо всякой системы защиты. Таким образом в Protection Technology, вероятно, хотят продемонстрировать, к чему может привести нежелание защищать свои игры, однако этот поступок вызывает такую волну интернет-ненависти, что компании приходится извиняться.

Еще через месяц **Futuremark**, известный производитель бенчмарков, проводит собственный тест StarForce. Тест доказывает, что система получает наивысший уровень доступа к ресурсам компьютера и работает все время, даже когда защищаемая игра не запущена. Более того, некоторые действия пользователя StarForce принимает за попытку копирования защищенного ПО и немедленно и без предупреждения перезагружает компьютер, не давая правильно завершить работу программ или хотя бы сохраниться.

Игровые ресурсы тут же вспоминают про коллективный иск Кристофера Спенса, поданный к **Ubisoft** два года назад. Представители Protection Technology на все проявления недовольства ограничиваются, по местной традиции, грубыми и циничными отписками. Снежный ком массового раздражения и недовольства уже не остановить, и все уважающие себя издатели отказываются от использования StarForce, переходя на **SecuROM** производства **Sony**. Довольно скоро, впрочем, выясняется, что она не намного гуманнее и даже заимствует у StarForce некоторые алгоритмы защиты.



январь

А секс-индустрия против

Профсоюз работников сексуальной индустрии США выступает против игры **GTA: San Andreas**. Организация публикует заявление, в котором особо подчеркивается, что хотя члены профсоюза всегда были против любой формы цензуры, им, как и любым другим нормальным родителям, не хотелось бы, чтобы их дети играли в столь жестокие игры. В частности, работникам секс-индустрии не нравится, что в GTA: San Andreas можно убивать и грабить проституток (ну и многих других персонажей). Члены профсоюза полагают, что игра, в которой человеку позволяют грубо обращаться с женщинами древнейшей профессии, формирует определенный стереотип поведения, поэтому ее стоит запретить и снять с прилавков.

май

Почувствуй свою исключительность

Кен Кутараги, президент **Sony Computer Entertainment**, защищает высокую цену на **PlayStation 3**. По его словам, консоль, стоящая $500, и так вообще-то «слишком дешевая»: «Разве не глупо сравнивать счет за ужин в шикарном ресторане и в кафетерии? Вопрос в том, что вы получаете за эти деньги и что вы можете делать с консолью. Если вы можете получить от нее удивительные ощущения, то и цена не должна быть проблемой». Все согласно кивают, а про себя думают: «Все так, господин президент, только вот хороших игр бы там было побольше».

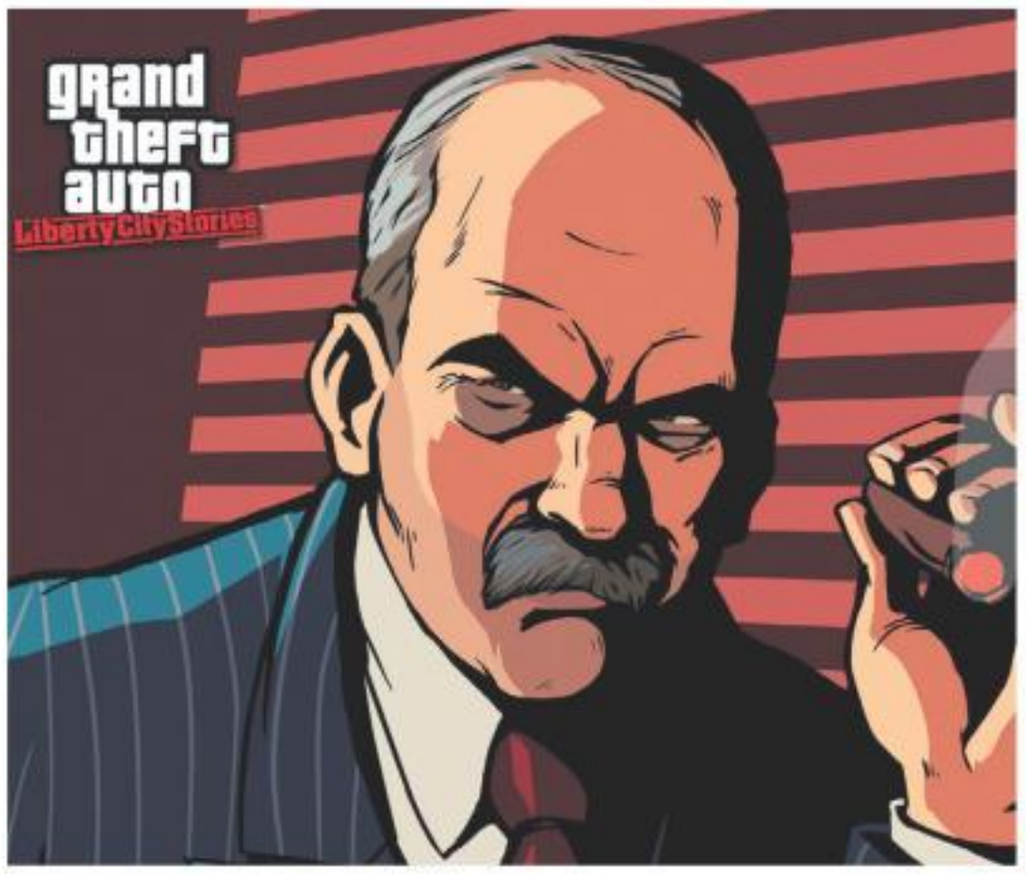
февраль

Их осталось всего 399

В автомобильную аварию попадает Стефан Эриксон, основатель и один из директоров компании **Gizmondo**, выпустившей самую плохо продаваемую портативную консоль на свете (удалось продать меньше 25 тысяч экземпляров).

Выясняется, что Эриксон, ранее уличенный в связях со шведской мафией, в нетрезвом виде влетел в телефонный столб на скорости под триста километров в час. Машина — одна из четырехсот выпущенных Ferrari Enzo стоимостью в $1 млн — просто развалилась на части и восстановлению уже не подлежит, но сам Эриксон остался жив.

Узнав об аварии, президент американского клуба владельцев «Феррари» Крис Баннинг скажет: «Он уничтожил одну из лучших машин на земле, возможно — даже лучшую. Это все равно что взять и сжечь картину Ван-Гога».



март

GTA поводите

Пассажиры автобуса в английском графстве Ланкашир жалуются, что один из водителей играет в **Grand Theft Auto: Liberty City Stories** на PSP, причем не только на остановках, но и в процессе езды — то есть тогда, когда должен следить исключительно за дорогой. Местные власти изучают записи камер наблюдения, убеждаются, что это чистая правда, и немедленно увольняют бедолагу. Полиция состава уголовного преступления не находит, но очевидно, что водить автобус наш герой теперь сможет только в GTA.

ИЮЛЬ

Воин по имени Роджер

Голливудский актер Роджер Хилл требует с игрового издательства Take-Two $250 млн за то, что оно использует в своей новой игре The Warriors четыре слова, произнесенных Роджером двадцать с лишним лет назад.

The Warriors основана на культовом фильме «Воины» 1979 года, где Хилл играл главаря могучей банды по имени Сайрус. Нам с вами этого не понять, но американцам так запала в память неоднократно произнесенная Сайрусом фраза «Can you dig it?», что выпустить одноименную игру и не вставить туда эти слова было бы натуральным свинством.

Роджер утверждает, что представители Take-Two пытались получить у него разрешение — но остались с носом. А теперь вот выясняется, что в The Warriors есть не только его герой Сайрус, но и его, Хилла, голос. Take-Two особенно не беспокоится и говорит, что с авторскими правами у нее чисто и комар носа не подточит.

декабрь

Кратосу под стать

На сайте **Gametrailers.com** появляется видеоинтервью с Дэвидом Джаффе, создателем **God of War** и **Twisted Metal**. Разработчик рассказывает о будущем своих игр, о планах сделать третью часть GoW и еще одну неназванную игру. Все стандартно за исключением одной меленькой детали — Дэвид явно под мухой, направо и налево бросается словом «f***» и в конце концов признается, что он далеко не лучший геймдизайнер и отлично знает это. Несмотря на то, что из всех крупных компаний **Sony** склонна к подобному эпатажу больше всех, через несколько дней видео все-таки удаляют — видимо, даже в Sony посчитали, что это чересчур.

август

Горячая Крофт

Сингапурская компания **Ozura Mobile** издает игру **Lava Kroft** — про двадцатишестилетнюю грудастую дамочку, которая страстно обожает опасности, сокровища и красавцев-мужчин. Главную героиню мобильной аркады зовут Лава Крофт — и не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что от Лары Крофт из **Tomb Raider** ее отличает всего одна буква. Юристы **Eidos** следят за происходящим голодными глазами и точат ножи.

сентябрь

Все за одного

Из **NCsoft** увольняют главу одного из проектов с мотивировкой «неспособность наладить нормальные отношения в коллективе». Вместе с ним уходят еще 90 человек, а через полгода оставшиеся продают конкурентам исходники кода инновационной MMORPG **Lineage 3**.

2007

событие года

За козла ответили

Британский журнал **Official PlayStation Magazine** сообщает, что в марте в Греции на вечеринке, посвященной выходу **God of War 2**, устроили самую настоящую вакханалию.

Издание рассказывает, что присутствующим предлагали попробовать горячие внутренности свежезабитого козла, давали поиграть с живыми змеями и кормили виноградом из рук полуобнаженных девушек. Представители **Sony** отпираются, что мероприятие проходило пристойно, козел был, но — мертвый (и уже давно), а журналисты Official PlayStation Magazine на ивенте и не появлялись, статью же написали по слухам и анонсу на пригласительном билете.

Тем не менее материал о премьере появляется в британском таблоиде Daily Mail и провоцирует нешуточную шумиху. Профильные журналисты считают, что это все просто пиар-акция, хорошо спланированная Sony, ведь такой игре, как God of War 2, подобный скандал только на руку.

апрель

Никому не верь

1 апреля в Сети появляются текстуры из **S.T.A.L.K.E.R.**, подозрительно похожие на исходники **Doom 3** и **Half-Life 2**. Назревает жесткое разбирательство, но через два дня оказывается, что **Valve**, **GSC** и **id Software** просто купили графику у одной и той же компании — **Marlin Studios**.

апрель

Как украсть миллиард

Похищены и проданы неназванной компании исходники кода MMORPG **Lineage 3**. NCsoft оценивает убытки в $1 млрд. Контора, купившая информацию, не найдена до сих пор, да и сама третья «Линейка» по-прежнему всего лишь слух, но есть мнение, что у онлайновой некстген-игры **TERA Online** ноги растут как раз из Lineage 3.

май

Мертвые негры — тоже люди

Konami публикует трейлер к грядущей **Resident Evil 5**, в котором показано, как белый герой убивает черных зомби, — и тут же получает обвинение в расизме. На логичный аргумент, что зомби уже не очень люди, американские правозащитники возражают, что «даже нормальные жители деревни выглядят как зомби», и поясняют, что таким образом Konami указывает на зараженность всей чернокожей расы. Борцы за права черных женщин поддакивают: разрешать детям в роли белого человека убивать негров, даже замаскированных под зомби, — верный способ вырастить из них фашистов.

Игроки устало зажимают уши и резонно указывают на то, что в серии уже на протяжении многих лет безнаказанно расстреливают белых мертвецов и никто против этого не возражает.

май

До фиолетовых дракончиков

Мальчик из Нью-Йорка заигрывается в **Spyro: Enter the Dragonfly** до эпилептического припадка, и его мама подает в суд на **Vivendi**, **Sierra**, **Sony** и магазин, где игра была взята напрокат, жалуясь, что диск не был укомплектован руководством пользователя. Sony решает не доводить дело до суда и покорно просит назвать сумму отступных, чтобы решить дело миром.

ИЮНЬ

Бог простит

На одном из уровней PS3-экшена **Resistance: Fall of Man** герой крушит солдат химеры в Манчестерском соборе. Англиканская церковь грозится подать в суд, но **Sony** отпирается, что действие имеет место в альтернативной реальности и ничьих чувств не оскорбляет.

ИЮЛЬ

И своего трэша хватает

Manhunt 2, хоррор про секретные опыты над психбольными, отказываются издавать на своих платформах **Sony** и **Nintendo**; игра полностью запрещена в четырех странах. В США и Великобритании собирают петиции в защиту Manhunt 2 и против запрета на видеоигры.

ИЮНЬ

EA переписывает историю

Игровое издательство **Electronic Arts** ловят на том, что оно правит статьи в «Википедии»: например, вырезает информацию о плохих условиях работы и ушедших из корпорации топ-менеджерах. EA не только соглашается с тем, что активно переписывает онлайн-новую энциклопедию, но и утверждает, что это «обычное дело для многих компаний».

август

Сборная наемных убийц

Выходит игра **All-Pro Football 2K8**, где капитаном футбольной команды «Наемные убийцы» становится игрок по имени О. Джей Симпсон. Кто-то вспоминает, что так звали печально знаменитого в девяностых футболиста, зарезавшего свою жену и ее любовника. В ответ на все ахи и вздохи разработчики говорят, что это случайное совпадение.

сентябрь

Porn of Warcraft

Blizzard блокирует аккаунт актрисы Мии Роуз за порнопародию на **World of Warcraft**, где та сыграла обнаженную эльфийку. Комьюнити кричит, что действия администрации неправомерны, и аккаунт возвращают владельцу, однако играть за своего старого персонажа Миа уже не может: стоит ей появиться в Сети, как к ней тут же клеятся другие игроки.

октябрь

Джек Томпсон атакует

Пятнадцатилетний сын скандально известного юриста Джека Томпсона без проблем покупает в розничном магазине **BioShock**, который можно продавать только лицам старше 17 лет. Джек Томпсон торжествует и вновь требует запретить жестокие видеоигры

октябрь

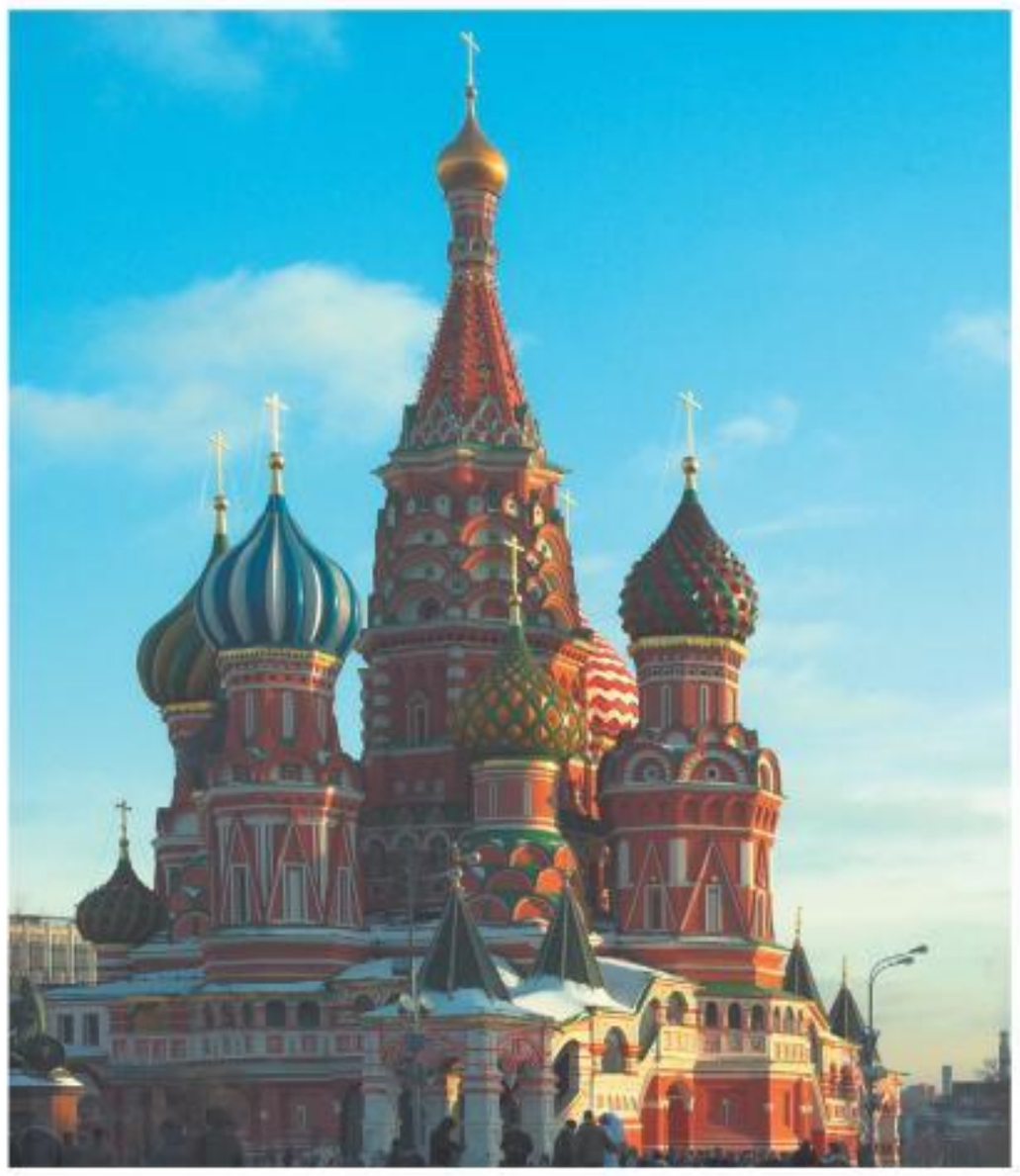
Делись добром с миром

Пока британские цензоры продолжают бойкотировать **Manhunt 2** и обвинять **Rockstar** в намеренном смаковании садистских убийств, в Сеть утекает исходная, нецензурированная версия игры, которую может скачать и установить любой обладатель чипованной PS2. Игроки по всему миру так и делают.

декабрь

Как адвокат, советую вам заткнуться

Коллегия адвокатов штата Флорида грозится лишить Джека Томпсона адвокатской лицензии за «неоднократные нарушения профессиональной этики». Томпсон в ответ заваливает суд встречными исками, обвиняя во всех тяжких и коллегию адвокатов, и блог **GamePolitics**, и **Entertainment Consumers Association**, и **Microsoft**, и торговую сеть **Best Buy**.



декабрь

Вперед батьки не суйся

Исполнительный директор **Game Developers Conference** заявляет, что компания **Gameland**, организующая конференцию **GDC Russia**, проводит мероприятие самовольно и без ведома центрального офиса. Российскую конференцию быстро переименовывают в **Gameland Developers Conference**, и инцидент заминают.

сентябрь

Дай пять

Самый большой иск в области охраны авторских прав в Китае: компания **Founder Electronics** обвиняет **Blizzard** в незаконном использовании пяти своих шрифтов и требует компенсации в $13,1 млн.

ноябрь

Вечная память

Rockstar забывает указать в титрах **Manhunt 2** имена 55 своих сотрудников. Это провоцирует очередной скандал, и на **Game Developers Conference 2008** выносится вопрос о стандартизации игровых титров.

2008

январь

Намерения и поступки

В пылу сражения в **Call of Duty 4** американский подросток обещает устроить стрельбу в школе. Местные власти вылавливают «террориста» с помощью **Microsoft** и интернет-провайдера и грозят ему штрафом в $5 млн и годом тюрьмы.

февраль

Играйте в футбол, танцуйте ламбаду

Бразильские власти запрещают **Counter-Strike** и **EverQuest**, мотивируя это тем, что игры «подстрекают к нарушению порядка, подрывают законы и демократические устои общества, угрожают национальной безопасности». Магазинам надлежит избавиться от антигосударственных игр, а гражданам — удалить их с компьютеров или заплатить штраф в $3000.

событие года

Ричард Гэрриот: вот и все

Разработанная отцом онлайновых игр Ричардом Гэрриотом и запущенная в ноябре 2007-го MMORPG **Richard Garriott's Tabula Rasa** стартует довольно вяло. В США и Европе открыто всего четыре сервера, из них только один заселен более-менее густо, и акции **NCsoft** за полтора месяца падают в цене в полтора раза.

Destination Games, ответственная за разработку игры студия Ричарда Гэрриота, старается наполнить Tabula Rasa контентом и как-то разнообразить геймплей, однако сам Гэрриот в поддержке игры почти не участвует: за два месяца до релиза он объявил, что в конце 2008-го отправится в космос, и теперь готовится к полету. Большую часть 2008 года Гэрриот проводит на тренировках и обследованиях. Сколько времени он уделяет основной работе, не известно, однако на всех его костюмах красуются логотипы NCsoft и Tabula Rasa, и очевидно, что полет Генерала Гэрриота на околоземную орбиту привлекает к игре дополнительное внимание. Кроме того, NCsoft проводит оригинальный ивент «Операция «Бессмертие», в ходе которого отбираются игроки, чьи ДНК Гэрриот в специальной капсуле доставляет на орбиту, — на случай, если на Земле случится какая-то катастрофа и придется возрождать человека как биологический вид.

В октябре NCsoft объединяет несколько своих студий на северо-западе США, чтобы «упростить коммуникации и сконцентрироваться на создании игр AAA-класса». Злые языки поговаривают, что издатель таким образом пытается прибрать к рукам Destination Games Гэрриота, который давно уже ассоциируется у людей не с играми, а с космосом и всякими ирреальными штучками. Сам Гэрриот находится на космической станции с 14 по 24 октября и становится шестым космическим туристом и вторым потомственным космонавтом (отец Ричарда, Оуэн Гэрриот, летал в космос в 1973 году).

Две недели Гэрриот отдыхает от экспедиции и недоступен для интервью, а 11 ноября неожиданно обращается к комьюнити с речью: он пересмотрел свои жизненные ценности, обзавелся новыми интересами и уходит из игр — вообще. 23 ноября NCsoft переименовывает Richard Garriott's Tabula Rasa в Tabula Rasa и сообщает, что 28 февраля 2009-го игра будет закрыта. В конце зимы серверы в самом деле отключают.

Вскоре выясняется, что Ричарда Гэрриота из NCsoft просто попросили, он, чтобы не раздувать скандал, вынужден был продать акции NCsoft по бросовой цене — и теперь требует компенсации. Стороны отправляются в суд, который в июле 2010-го присуждает знаменитому разработчику $28 млн. Он «крайне удовлетворен», но NCsoft собирается обжаловать решение суда.

«Новые интересы» занимают Гэрриота недолго: уже в феврале 2010-го он основывает студию **Portalarium** для разработки «игр премиум-класса для социальных сетей». Первой такой игрой становится **Sweet @$! Poker**, симулятор покера для **Facebook**, однако в интервью Гэрриот не отрицает, что когда-нибудь, возможно, сделает новую **Ultima Online** — «хотя бы концептуально».

март

Я был душой дурного общества

Британская ассоциация учителей призывает продавцов бойкотировать специальное издание **Bully: Scholarship Edition**: «В то время как жестокость в школах растет, выпускать игры, поощряющие такое, — в высшей степени безответственно».

март

...а Клара у Карла украла кларнет

Вслед за англоязычным билдом **Assassin's Creed** в интернете появляется русскоязычная версия игры. Российский издатель, «**Акелла**», ее использовать не советует — мол, содержит критические ошибки.

апрель

Они не пройдут

С опозданием в полгода британское правительство запрещает рекламу экшена **Kane & Lynch: Dead Men** — и телевизионную, и журнальную, и даже уличную — с формулировкой «насилие» и списком нарушений из 26 пунктов.

май

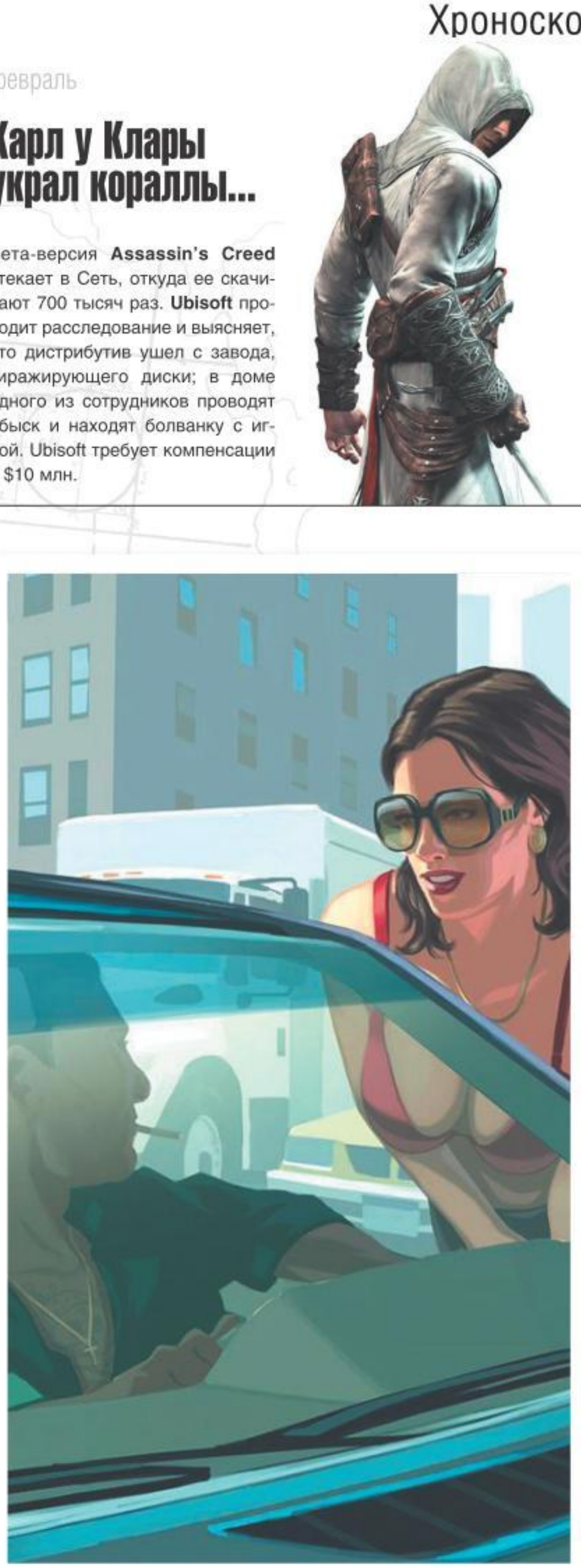
Сидеть не пересидеть

Age of Conan, самая брутальная MMORPG всех времен, выходит в коробке с заветным шилдиком «DirectX 10». Через несколько дней после начала продаж выясняется, что поддержки новой технологии в игре нет.

февраль

Карл у Клары украл кораллы...

Бета-версия **Assassin's Creed** утекает в Сеть, откуда ее скачивают 700 тысяч раз. **Ubisoft** проводит расследование и выясняет, что дистрибутив ушел с завода, тиражирующего диски; в доме одного из сотрудников проводят обыск и находят болванку с игрой. Ubisoft требует компенсации в $10 млн.



апрель

Как мать говорю и как женщина

Решив, что законодательными мерами ему ничего не добиться, поборник нравственности Джек Томпсон пишет письмо матери Штрауса Зельника, председателя совета директоров корпорации **Take-Two**, издающей **GTA 4**: «Миссис Зельник, а вы в курсе, что ваш сын — подонок, развращающий детей?»

октябрь

HTB на них нет

Вняв жалобам телезрителей, власти Великобритании снимают с ТВ-эфира очередную игровую рекламу. На этот раз не везет **Condemned 2**, в проморолике которой один мужчина бьет другого, а на экран попадают брызги крови.

Fallout

ИЮНЬ

Воспитание по-австралийски

Австралийская рейтинговая организация отказывается оценивать **Fallout 3** из-за присутствия в игре наркотиков (а игра без рейтинга в стране кенгуру продаваться не может). **Bethesda** на это отвечает, что игра политкорректна до невозможности: в отличие от первых двух частей, там даже детей убивать нельзя.

ИЮНЬ

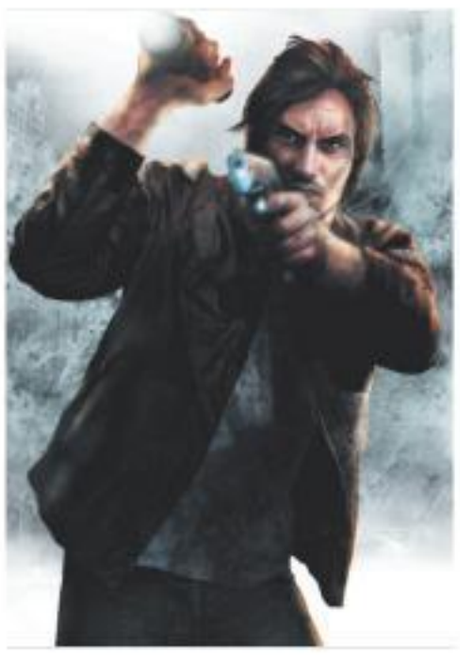
В своем глазу полена не видит

Джек Томпсон появляется на слушании своего дела о лишении адвокатской лицензии и, даже не дождавшись, пока закончат читать обвинения, разворачивается и уходит, сообщив судье, что у нее недостаточно полномочий для рассмотрения такого серьезного вопроса. Все сходятся на том, что теперь лишение лицензии — вопрос только времени.

ИЮНЬ

Всего лишь детские отмазки

Atari обвиняет сразу несколько игровых сайтов в том, что они опубликовали рецензии на **Alone in the Dark** за несколько дней до официального релиза игры, а значит, оценивали ее по пиратской версии. Статьи на время снимаются, но после релиза вывешиваются снова — и не с самыми приятными оценками.



ИЮНЬ

BioWare против старья

Mass Effect на **Windows XP** вылетает через десять минут после вступительного ролика — у всех. Форумы наполняются стонами и многочисленными руководствами по запуску и установке. Патч, устраняющий основные ошибки, выпускают только через несколько недель.

ИЮНЬ

В Японии все по-другому

Свежевыпущенная **Wii Fit** собирает данные о физическом состоянии десятилетней девочки, анализирует их и сообщает, что она толстая. «Плавает, танцует, крепко сбитая и совсем не жирная!» — негодует ее отец. **Nintendo** реагирует незамедлительно: расшаркивается и заявляет, что программа для взрослых, еще не обкатанная и требует доработки.

сентябрь

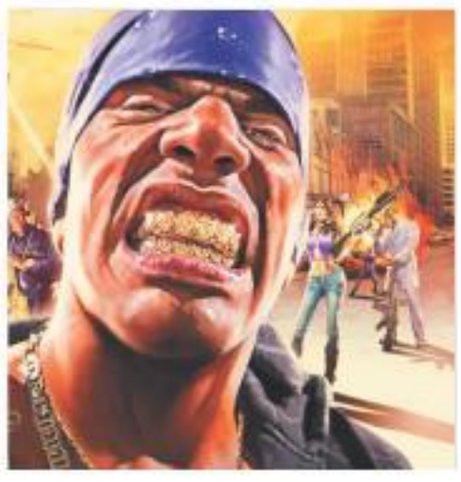
Партия велит идти спать

Китайские власти в очередной раз ужесточают контроль над онлайновыми играми с «неуместным контентом» и обязывают всех операторов оснастить MMORPG системой, автоматически отключающей пользователя от сервера через несколько часов игры.

сентябрь

Второй раз на те же грабли

«**S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**» повторяет судьбу PC-версии **Mass Effect** — вылетает в Windows, не сохраняется, виснет. **GSC** выпускает первый патч уже через день, второй — еще через неделю. Основные проблемы они решают, но выясняется, что после установки сохранения из предыдущих версий не работают, и многим приходится проходить игру по два-три раза.



ноябрь

Джек Томпсон допрыгался

Джека Томпсона все же лишают адвокатской лицензии, но это не мешает ему раскритиковать **Saints Row 2** — небезнадежный клон GTA, к которой наш герой питает особые чувства.

октябрь

Кто на свете всех хитрее?

Система защиты **Spore** позволяет установить игру не больше трех раз, причем пользователя об этом никто не предупреждает: драйвер защиты инсталлируется скрытно. Игроки возмущаются, **Electronic Arts** увеличивает число активаций до пяти, но все равно получает иск — за то, что система защиты устанавливается на компьютер без ведома пользователя.

сентябрь

Prosporили

Симулятор эволюции **Spore** собирает тумаки от креационистов — оппозиционеров теории Дарвина, которые считают, что наш сложный мир никак не мог появиться по воле случая или естественного отбора. Уилла Райта, который за несколько недель до релиза говорил, что ни в коем случае не хочет обидеть религиозных людей, никто и не вспоминает.

август

Нико плохому научит

В США двое подростков взрывают несколько машин с помощью «коктейля Молотова», а в Таиланде парень убивает таксиста ножом и угоняет его машину. Оба происшествия связывают с пагубным влиянием **GTA 4**, и тайские, сингапурские, испанские и малазийские дистрибьюторы намереваются изъять игру из магазинов.

ноябрь

Нет пророка в своем отечестве

В платформере **LittleBigPlanet** обнаруживается песня с цитатами из Корана, и **Sony** приходится отзывать весь тираж и заменять трек. Предзаказавшие LBP и получившие ее на руки раньше всех игроки втридорога загоняют свои «коллекционные» версии на онлайновых аукционах.

2009

событие года

Ни слова по-русски

За две недели до релиза шутера **Call of Duty: Modern Warfare 2** в интернете появляется видеоролик, в котором игрок расстреливает безоружных людей в аэропорту. На форумах поднимается небольшой шумок, и издателю, **Activision Blizzard**, остается только подтвердить: да, миссия такая будет, но ее можно пропустить — и вообще игра не об этом. Тем не менее на российском «**ИгроМире**», проходящем меньше чем за неделю до релиза игры, главный шутер года — готовый, ушедший на золото! — почему-то не показывают, только крутят ролик.

Наконец игра выходит, и вокруг нее разгорается самый громкий скандал в истории российской игровой индустрии. В миссии «Ни слова по-русски» игрок и его союзники действительно расстреливают гражданских лиц и милиционеров в московском аэропорту Шереметьево. Перед началом уровня появляется предупреждение о том, что содержание главки может быть оскорбительным для некоторых игроков, да и в самом расстреле принимать участие не обязательно, однако о вопиющей сцене говорят все, большие сюжеты появляются даже на федеральных каналах.

В русской локализации Modern Warfare 2 для PC миссия блокируется полностью (однако в пиратской версии она доступна без проблем). В прессе появляются предположения, что на Activision надавили, но в компании этот вариант отметают: никакой политики, просто в стране нет адекватной системы возрастных рейтингов, и издатель решил не рисковать. Отключить уровень в консольных версиях не удается, поэтому приставочный вариант Modern Warfare 2 в России официально не издают. Компания «**1С-СофтКлаб**», отвечающая за шутер в России, просит игровую прессу не упоминать о спорной миссии в рецензиях, однако многие обзоры написаны до инцидента, и с выходом журналов пожар вспыхивает с новой силой: оказывается-то, что миссия такая есть, а нам в нее поиграть почему-то не дают! В страну устремляется поток посылок из-за рубежа: предприимчивые белорусские, казахстанские, украинские геймеры покупают нецензурированные версии у себя и перепродают их в Россию.

В США никаких мер по блокировке уровня не принимают, и спустя несколько дней после начала продаж родители-американцы начинают жаловаться, что детям в такие игры играть нельзя. Activision Blizzard вставляет, что уровень добавлен в игру как раз для того, чтобы показать людям все ужасы терроризма, но это жалкое оправдание. В известной своей игровой цензурой Австралии игру все-таки издают, хотя дебаты о том, чтобы не допустить ее в страну, ведутся. В Японии продажи тоже начинаются со скандала: сказанные в начале уровня слова «Помните: ни слова по-русски» локализатор переводит как «Убейте их, они — русские», что искажает смысл и миссии, и сюжета.

В России новости и авторские колонки о Modern Warfare 2 появляются то тут, то там до конца 2009 года. За праздники об инциденте забывают, как вдруг 13 января 2010-го Валерий Селезнев, член думского комитета по международным делам и депутат от фракции ЛДПР, публикует на своем сайте открытое письмо, в котором предлагает внести игру в федеральный список экстремистских материалов за пропаганду насилия и экстремизма. По словам депутата, злосчастный уровень ему показал растущий сын. Пару дней СМИ пишут только о том, что теперь-де на первом в рамках весенней сессии заседании Госдумы будут обсуждать не что-то там, а видеоигры (!), и вдруг кто-то замечает: постойте, а как к сыну депутата (несовершеннолетнему!) попала такая жестокая игра, да еще и вот с этим уровнем (запрещенным!)? Валерию Селезневу на это ответить нечего. Зато ответ находится у компании «1С-Софт-Клаб», которая спустя девять дней очень грамотно и четко, хотя и огрызаясь, объясняет депутату свою позицию по вопросу экстремизма. Дело заходит в тупик.

Вся эта история заставляет российских издателей задуматься о том, что пора бы сформировать собственную рейтинговую систему — пока кто-то сверху не сделал это за них. А на первом заседании Госдумы в рамках весенней сессии Владимир Жириновский, председатель ЛДПР, заявляет, что численность депутатов легко можно сократить вдвое. Игровая пресса с радостью подсказывает имя человека, которому давно пора депутатский мандат на стол положить.

январь

Эставилло против всех

В новостных лентах все чаще начинает мелькать имя американца Эрика Эставилло, который методично подает иски к игровым издательствам.

Вот он требует миллионы с **Sony**, заблокировавшей его учетную запись в **PlayStation Network**. Вот жалоба на **Microsoft**: **Xbox 360** выдал красное кольцо смерти, и компания, конечно, виновата. Вот иск к **Nintendo**, которая отключила неофициальный канал Homebrew Channel на **Wii**. Наконец, вот претензия к **Activision Blizzard**: создатели **World of Warcraft** осознанно обманывают игроков, намеренно снижая темп выполнения квестов и вытягивая из людей побольше денег. Чтобы восстановить справедливость, Эрику нужен $1 млн — и он рассчитывает отсудить его у Blizzard.

До поры до времени история очень смешит всю игровую публику — пока не выясняется, что Эрик страдает депрессией, боязнью открытых пространств и еще целым букетом ментальных недугов. Видеоигры для Эставилло — единственная отдушина, а компании, играющие против правил, — злостные вредители и первые враги.

В судах Эрику не везет, но вскоре он находит себе другое занятие: заводит собственный веб-сайт, на котором приветствует всех словами «Привет, я Эрик, и это про меня в новостях писали». На сайте есть раздел рецензий, доска объявлений, голосование за игру года, виртуальная валентинка для Фелиции Дэй, певицы ситкома **The Guild**, и «колонка советов», где Эставилло просит посетителей задавать ему вопросы о чем угодно.

В течение 2009 года Эставилло подает еще несколько исков, в том числе к администрации ресурса **ITresources.co.za**, которая не позволяет ему общаться с его бывшей девушкой, работающей на сайте. А потом в феврале 2010-го он неожиданно закрывает свой веб-сайт, отзывает все иски, сообщает, что решил все проблемы, и обещает больше ни с кем не судиться, потому что врачи ему не рекомендуют.

февраль

Доктор Кавашима шлет привет

Протестировав на 67 школьниках игру **Brain Training** для **Nintendo DS**, якобы развивающую и омолаживающую головной мозг, французский профессор Алан Льери доказывает, что ничего-то она не развивает и не омолаживает. Припертые к стенке представители **Nintendo** утверждают, что никогда ни о чем подобном и не говорили.

XBOX LIVE

март

Здесь вам не Амстердам

С формулировкой «Ваше поведение кого-то оскорбило» **Microsoft** банит в сети **Xbox Live** некую Терезу, которая указала в своем профиле сексуальную ориентацию — лесбиянка.

март

Собачку жалко

Массачусетский школьный клуб защиты животных отправляет в **Activision** открытое письмо с просьбой отключить в **Call of Duty: World at War** расстрел собак, так как их там убивают для забавы. Издатель игры **Activision Blizzard** предпочитает отмолчаться.

март

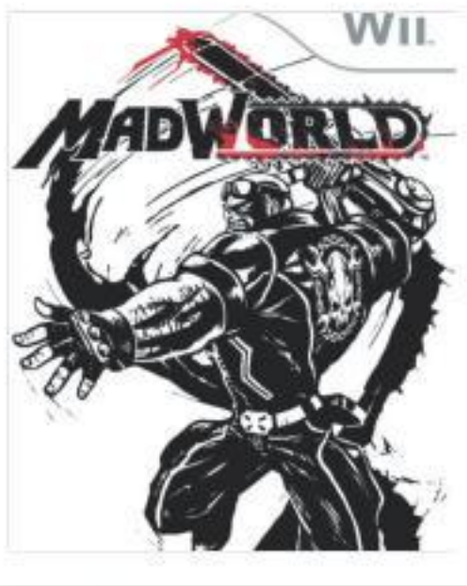
Не доставайся же ты никому

Шестидесятидвухлетний англичанин с ножницами наперевес набрасывается на супругу и закалывает ее до смерти. Преступника приговаривают к пожизненному заключению. Суд устанавливает, что мотив убийства — излишняя любовь жены к **PlayStation 3**.

июнь

В аду на всех места хватит

Electronic Arts заказывает вирусную рекламную кампанию экшена **Dante's Inferno** (двадцать человек лениво пикетируют игру, высказывая претензии к ее религиозному содержанию) и получает обвинение в «позорном антихристианстве».



март

Не только Марио

Nintendo впервые выпускает на **Wii** игру с рейтингом «18+» — черно-бело-алый слэшер **MadWorld**. Общественность сходится на том, что репутация Wii как семейной консоли безнадежно испорчена.

апрель

Мягко сели

Создателей торрент-трекера **The Pirate Bay** признают виновными в нарушении авторских прав и приговаривают к году тюрьмы и штрафу в $3,5 млн. Сочувствующие пикетируют здание суда, осужденные подают апелляцию, трекер продолжает работать, а в интернете появляются слухи, что приходят уже не только за владельцами серверов, но и за пользователями.

май

За Дюка ответишь

Из-за недостатка финансирования закрывается **3D Realms**, создававшая **Duke Nukem Forever**, и издатель **Take-Two** подает на разработчика в суд, требуя вернуть потраченные на разработку $12 млн. Основатель 3D Realms возражает: он сам вложил в игру $20 млн, команда жива, и «Дюка» они все-таки выпустят. Игровая пресса делает ставки, успеет ли 3D Realms управиться до конца света.

май

Очернили

Игровой портал **Eurogamer.com** публикует рецензию на хардкорную PvP-ориентированную MMORPG **Darkfall**, называет игру Darkfail и оценивает ее в 2/10. В ответ на это продюсер Darkfall пишет, что рецензент провел на сервере всего два часа, да и те — в редакторе персонажей. «Еврогеймер» отнекивается («не два, а девять!»), спорит, в результате покупает свой собственный аккаунт и пишет новую рецензию, выставляя 4/10. Игра получает погоняло Double Darkfail.

июнь

Это тоже работа

Китайское правительство находит, что ботоводство и виртуальная золотодобыча подрывает экономику реального мира, и запрещает обмен внутриигровой валюты за настоящие деньги. Игровая пресса шутит, что теперь в стране здорово подскочит уровень безработицы.

июль

Локальный конфликт

Blizzard сообщает, что **StarCraft 2** не будет поддерживать игру по локальной сети, и больше 30 тысяч игроков подписывают петицию с просьбой все-таки добавить «локалку». Blizzard остается непреклонна до конца.

июль

Будь зорким на посту

Троих охранников, несших службу на заводе по производству атомного оружия в штате Теннеси, увольняют за нарушение режима предприятия: приятели хотели развлечься на дежурстве и принесли на работу PSP.

июнь

Храните деньги в галактических банках

Двадцатисемилетний австралиец Ричард, глава финансовой корпорации в **EVE Online**, грабит собственный банк, перепродает внутриигровую валюту и выручает $5100 в зеленых президентах. **CCP** банит предприимчивого бизнесмена (и совсем не за ограбление банка, а за торговлю игровыми деньгами на черном рынке), но вернуть деньги игрокам отказывается.

август

Залапали

Девушка-стендистка Иола, работавшая с **Electronic Arts** на фестивале **Comic-Con**, заявляет на форуме, что EA считает всех игроков «социально-ущербными девственниками», потому что поощряет их обниматься с выставочными моделями. EA приносит извинения в Twitter-блоге, но на деле не очень раскаивается.

2010

событие года

Битва за капитал

В середине января **Activision Blizzard** объявляет, что доход от продаж шутера **Call of Duty: Modern Warfare 2** перевалил за один миллиард долларов. Разработчиков такого хита издателю следовало бы носить на руках, но все получается иначе: вокруг создавшей игру студии **Infinity Ward** разражается оглушительный скандал.

Первого марта Activision Blizzard публикует документ, в котором, в частности, замечается, что «за несоблюдение условий контракта и нарушение субординации будут уволены два высокопоставленных сотрудника студии Infinity Ward». В тот же день в офисе компании происходит встреча руководителей Infinity Ward Винса Зампеллы и Джейсона Веста и представителей Activision Blizzard, после которой Вест и Зампелла быстренько исчезают, — а в офисе появляется группа парней-вышибал.

В ночь с первого на второе марта Джейсон Вест указывает в своем профиле в социальной сети **LinkedIn**, что в Infinity Ward он больше не работает.

Второго марта глава Activision Бобби Котик встречается с руководителями Infinity Ward и сообщает им об отставке Веста и Зампеллы. Позже он проводит вторую встречу, на этот раз со всеми сотрудниками студии, и заверяет их, что Infinity Ward по-прежнему отвечает за франчайз Call of Duty. Одновременно Activision сообщает, что другая ее студия, **Sledgehammer Games**, теперь будет заниматься разработкой «приключенческой» версии шутера.

Зампелла между тем тоже обновляет свой профиль в LinkedIn, указывая, что и для него Activision Blizzard больше не работодатель.

Третьего марта представители Activision Blizzard заверяют журналистов, что все штатно, Infinity Ward продолжит работать над Call of Duty и следующая игра серии обязательно появится в 2010 году, однако все понимают, что речь идет не о **Modern Warfare 3**, а об игре от **Treyarch**.

Четвертого марта Вест и Зампелла подают на Activision Blizzard в суд. По мнению опальных боссов, издатель решил на них сэкономить: топ-менеджерам причитались немалые проценты от продаж Modern Warfare 2, однако никаких выплат ни после релиза игры, ни даже при увольнении сделано не было. Кроме того, Вест и Зампелла обвиняют издательство в нарушении контракта и предъявляют права на бренд Modern Warfare. Activision Blizzard называет эти претензии бессмысленными и девятого апреля выдвигает встречные обвинения: мол, Вест и Зампелла ведут тайные переговоры с одним из ее главных конкурентов, намереваются создать свою студию и хотят использовать собственность Activision Blizzard в личных целях. Адвокат Веста и Зампеллы в тот же день отвечает, что все это «возмутительная ложь». Из Infinity Ward тем временем начинают уходить сотрудники.

Двенадцатого апреля становится известно, что Вест и Зампелла действительно формируют новую студию, **Respawn Entertainment**, и ищут финансирование у издательства **Electronic Arts** (которое и вправду считается основным конкурентом Activision Blizzard).

Двадцать седьмого апреля 38 сотрудников Infinity Ward подают на Activision Blizzard в суд и требуют взыскать с компании до $125 млн — то есть деньги, не выплаченные за работу над Modern Warfare 2. Разработчики утверждают, что издатель не платит им из опасения, что они получат свои премии и уйдут из студии, бросив разработку Modern Warfare 3.

К маю Infinity Ward покидает уже 46 человек, в том числе люди, занимавшие ключевые должности во время работы над Modern Warfare 2. В начале июля становится известно, что 38 из этих 46 уволившихся работают в Respawn Entertainment у Веста и Зампеллы, которые, по слухам, с конца весны делают свой ответ Call of Duty.

Слушания по делам Веста и Зампеллы против Activision Blizzard и Activision Blizzard против Веста и Зампеллы назначаются на 23 мая 2011 года. Игровая пресса ждет анонса от Respawn Entertainment и без устали вспоминает, как в начале двухтысячных Вест и Зампелла бежали из Electronic Arts, для которой они сделали **Medal of Honor: Allied Assault**, к Activision Blizzard, чтобы разработать свой ответ Medal of Honor под названием Call of Duty.

Хроноскоп

январь

Придешь домой — там ты сидишь

Жены сотрудников **Rockstar San Diego**, работающих над **Red Dead Redemption**, публикуют в блоге открытое письмо, в котором жалуются на капиталиста-работодателя. Женщины, подписавшиеся как «беззаветно преданные супруги разработчиков», утверждают, что с марта 2009 года их мужья работают по 12-16 часов в сутки шесть дней в неделю безо всякой прибавки к зарплате, и конца-края этому безобразию не видно. На запросы прессы Rockstar не отвечает, зато нет сомнений, что Red Dead Redemption получит несколько розеток за лучшую игру года.

январь

Расчлененке — да

Власти Австралии, знаменитые своим крутым нравом и нетерпимостью к жестоким играм, сначала запрещают, а потом неожиданно разрешают издавать в стране **Aliens vs. Predator** — со всей ее расчлененкой и декалитрами крови.

Сначала все идет по накатанной: Aliens vs. Predator попадает в лапы австралийских цензоров, они привычно всплескивают руками и традиционно предлагают разработчикам сделать для страны кенгуру специальную, милую и приятную глазу версию. В этом месте порядочные компании должны понимающе кивать, но создатели AvP вдруг объявляют, что «Aliens vs. Predator основана на культовых фильмах. Мы создали игру, соответствующую первоисточникам. Она для взрослых, она кровавая и страшная — таков и был наш замысел. И мы не собираемся выпускать «стерильную» версию специально для территорий, где власти считают, будто взрослые не в состоянии сами выбирать себе развлечение». Здесь австралийские цензоры должны бы встать в позу, но и они неожиданно начинают интересоваться у населения: вот есть такие жесткие игры, что нам с ними делать? В ответ австралийцы засыпают правительство гневными письмами — и AvP нежданно-негаданно выдают рейтинг «15+».

февраль

Вышел месяц из тумана

Итальянский подросток ранит ножом отца, который плохо отзывается о мастерстве его игры в **FIFA 09**. Счастливая семья проводит вечер дома: мать стряпает на кухне, сын играет в гостиной. Мимо проходит отец, замечает, что человек, живущий в стране Марко Материцци и Джанлуиджи Буффона, вообще-то мог бы гонять мячик и лучше, и выключает телевизор. Сын разворачивается, уходит к маме на кухню — и через пару минут возвращается к ней с окровавленным ножом. Рана оказывается не смертельной, но горе-футболиста берут под арест.

март

Лучше быть пиратом

Радикальная исламистская организация Hezb al-Islam, действующая в Сомали, приказывает закрыть все интернет-кафе и прекратить распространение видеоигр на подвластной ей территории. Запрет объясняется тем, что видеоигры подрывают традиции и культурные устои страны.

март

Долой командный дух

Пожизненно заключенный Кевин Т. Сингер подает в суд, требуя, чтобы в камере ему разрешили играть в настольную RPG **Dungeons & Dragons**. Суд возражает: игры, похожие на D&D, «пропагандируют действия в составе банд», и в тюрьмах подобные настолки держать не положено. В интернете появляется петиция на имя Барака Обамы, в которой 80 сочувствующих заключенному игроков просят господина президента отправить дело на пересмотр и скрасить бедняге остаток его грешной жизни.

март

Макгро плюс

Американский телеведущий и психолог Фил Макгро рассказывает телезрителям об игровой зависимости — на примере, что бы вы думали, казуального симулятора фермера **FarmVille**, а отнюдь не **World of Warcraft**! Пациентка Макгро хитростями выгоняет домочадцев из-за монитора (например, отключает маршрутизатор), чтобы посадить побольше свеколок и морковок, и ведущий безжалостно ей сообщает: «Вы страдаете нелепым пристрастием к нелепой компьютерной игре, которая мешает вам быть матерью».

июль

Не боевые потери

За две недели июля **Steam**, сервис цифровой дистрибьюции компании **Valve**, ошибочно банит 12 000 человек, игравших в **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Ужаснувшись, компания расшаркивается и дарит каждому по две копии **Left 4 Dead 2** — одну для себя, другую для друга.

апрель

Хлеб и зрелища Mass Effect

Прошедшие **Mass Effect 2** игроки жалуются, что вторая часть ничуть не эротичнее первой и что разработчики заставили героев заниматься любовью в одежде, испугавшись нападок со стороны рейтинговых ассоциаций и СМИ. **BioWare** отвечает грубо, но доходчиво: «Можно лишь посмеяться над тем, как множество взрослых мужчин размышляют о недостатке обнаженки, считая это признаком самоцензуры. Мы тут тоже взрослые люди и вправе сами решать, включать или не включать в игру сцены плотской любви и стриптиза. Безо всякой оглядки на то, что скажете об этом вы, Fox News, правительство или Банки Чудо-Клоун».

июль

Долой деанонимизацию!

Blizzard меняет форумную политику: теперь все игроки **StarCraft 2** и **World of Warcraft** должны постить сообщения под своими реальными именами и фамилиями. «Это позволит нам сформировать более осмысленное игровое комьюнити», — поясняют разработчики. Игроки реагируют иначе: «Мне придется бросить работу, потому что топ-менеджер, играющий в WoW, — это бред!», «Теперь все будут знать, что я не мужчина, и меня выгонят из гильдии!», «Придется удалять все свои старые посты — вдруг их найдут шовинисты, или феминисты, или педофилы, или страшно подумать, кто еще?».

Четыре дня проходят в стенаниях и прениях, и Blizzard признается, что это, вероятно, было не самое умное решение.

сентябрь

Украл, выпил, в тюрьму

Непробиваемую доселе защиту **PlayStation 3** наконец-то взламывают, а набор юного хакера под названием **PS3 Jailbreak** попадает в интернет. **Sony** требует запретить распространение флэшек с записанным на них хаком, подает в суд на продавцов, разрабатывает новые версии прошивок, не дающих запускать пиратку, и банит владельцев уже разлоченных консолей. Хакеры, однако, не сдают позиции: взламывают PS3 с помощью мобильных телефонов (!) и учатся обходить каверзы новых прошивок.

ноябрь

Или я, или игры!

Британский таблоид Daily Mail (по уровню желтизны это такой «Тещин язык» Туманного Альбиона) притворяется Капитаном Очевидностью и пишет, что видеоигры вредят отношениям: опросив полторы тысячи игроков, редакция выяснила, что почти половина девушек ревнует своих парней к **Xbox 360**, **PlayStation 3** и даже **Wii**, которым те уделяют больше времени, чем дамам сердца.

Пять процентов игроков признаются, что видеоигры стоили им разрыва отношений, а недовольные, ничего не понимающие в играх (или все-таки в мужчинах?) женщины шлют в редакцию Daily Mail письма со словами: «Мой парень зависим от игры **Call of Duty: Black Ops**. Он тратит на нее все свое время — вместо того, чтобы почаще говорить со мной!» Заканчивается крик души примерно так: «Если вы хотите внимания, встречайтесь с парнем, который не играет в видеоигры!» На это некоторые замечают, что отцы и деды вышеупомянутых игроков в Call of Duty проводили ровно столько же

времени, лежа с банкой пива перед телевизором, что едва ли делало их более нежными и общительными.

В конце статьи газета публикует список игр, вредящих отношениям больше всего. На вершине располагаются исключительно синглплеерные проекты — **Call of Duty**, **GTA**, **Football Manager**, **FIFA**, **Gran Turismo** и **Super Mario Bros**. Главный подозреваемый по имени **World of Warcraft** ко всеобщему удивлению занимает лишь четырнадцатую строчку — возможно, потому, что в него нередко играют вместе.

август

Талибан, покажи свой Талибан

Перезапущенная **Medal of Honor**, единственная современная игра про афганскую компанию НАТО (которая, напомним, все еще продолжается без видимых успехов), волей-неволей вызывает отклик воюющих стран.

Первым игру замечает министр обороны Великобритании Лиам Фокс, возмущенный тем, что в мультиплеере Medal of Honor можно играть за боевиков движения Талибан, а следовательно, убивать британских солдат. Издатель, **Electronic Arts**, реагирует на это спокойно — дескать, если Талибан существует в реальном мире, то и в игре от этого факта никак не отвертеться. Но давление только усиливается: по тем же причинам игру осуждают министры обороны Канады и Дании (последний к тому же называет ее «безвкусицей») — стран, чьи солдаты также воюют в Афганистане. А неизвестная доселе Кэрин Мередит, мать погибшего в Ираке (!) американского военно-

служащего, называет игру «неуважительной» к памяти ее сына и других погибших солдат.

В результате EA сдается и переименовывает игровой Талибан в неопределенные «вражеские силы», но получает выгоду от черного пиара: игра привлекает пристальное внимание общественности и продается тиражом более трех миллионов копий.

октябрь

Невеселая ферма

Двадцатидвухлетняя горе-мамаша из города Джексонвилль, что в американской Флориде, убивает своего трехмесячного ребенка, который громким плачем мешал ей играть в **FarmVille** — популярную казуальную игру для **Facebook** (известную в России благодаря местному клону «**Счастливый фермер**»). Девушка рассказывает адвокатам, что, устав слушать плач, она выкурила сигарету и решила покачать ребенка. При этом она допускает, что «могла слегка ударить его головой при покачивании». По американским законам такая специфическая забота о детях называется убийством и может на всю жизнь отправить девушку в места, где ей никогда не удастся поиграть в любимую FarmVille.

декабрь

Все хорошо, что хорошо кончается

Правительство Австралии выпускает заявление, в котором говорится, что жестокие игры не причиняют вреда. Власть убедилась в этом только после серьезного исследования, в ходе которого было установлено, что существует «незначительная связь между жестокими видеоиграми и агрессивным поведением», но не было найдено никаких свидетельств тому, что жестокие видеоигры оказывают более значимое влияние на людей, чем жестокие фильмы или музыкальные клипы. В результате министр внутренних дел Австралии признает собственные ошибки и высказывается в поддержку нового возрастного рейтинга — «18+».

Павел Шубский

МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее,
что мы нашли в интернете за последний месяц

События

ДЖЕЙМС БОНД, ЖУРНАЛИСТ

Расцвет и закат шпионского сайта WikiLeaks

Созданный около четырех лет назад веб-сайт **WikiLeaks.org** взвалил на свои плечи тяжкое бремя: ресурс взялся обсуждать деспотичные правительственные режимы в странах Азии, Африки, Среднего Востока и бывшего СССР. Какое-то время повстанческий проект принимал статьи и правки от любых пользователей, на манер **Wikipedia**, однако позже перешел к классической структуре — всеми обновлениями занялась администрация, комментарии отключили.

Проект моментально привлек внимание, став своеобразным центром «правильной» журналистики — позабытого искусства не бояться властей и писать о том, что не известно общественности. Авторы регулярно раскрывали некоторые не слишком значительные подробности из жизни государств, не особенно вмешиваясь во всемирные политические игры.

Так продолжалось вплоть до 2010 года, пока в апреле на страницах WikiLeaks внезапно не появилась видеозапись преступления американских военных, расстрелявших мирных жителей и репортеров в Ираке. Чуть позже, в июле, администрация проекта опубликовала засекреченные документы прямиком из Пентагона — было раскрыто 76 900 записей о войне в Афганистане, засвечены имена завербованных граждан-талибов, их жизнь — поставлена под угрозу. С тех самых пор на WikiLeaks началась настоящая охота. Главному идейному вдохновителю веб-сайта, известному кибертеррористу Джулиану Ассанжу, продолжающему сливать важную информацию, пришлось скрываться от властей по всему миру. К этому моменту многие партнеры WikiLeaks начали сомневаться, а правильно ли поступает Ассанж: изначально ведь никто не думал, что деятельность ресурса может повлечь за собой смерть людей.

В октябре администрация WikiLeaks выложила 391 832 документа о войне в Ираке. Надо ли говорить, что спецслужбы тут же спустили с цепи всех псов-ищеек? У сайта отобрали адрес, счета в банках заморозили, а главного редактора, Ассанжа, обвинили в изнасиловании неких шведских барышень (чтобы Швеция отказала ему в политическом убежище).

В декабре Ассанж добровольно сдался британской полиции, и сейчас как раз должны начаться судебные разбирательства по его делу. Но WikiLeaks продолжает жить — пока власти гонялись за Ассанжем, сайт опубликовал переписку Госдепа США с американскими посольствами по всему миру за 1966-2010 гг. Из рассекреченных документов стало известно, что дипломаты США именуют Николя Саркози голым королем, Владимира Путина — альфа-самцом, Сильвио Берлускони — бабником, всех остальных в таком же духе. В то же время в этой переписке ничего сверхсекретного нет, и когда номер уходил в типографию, то поговаривали, что WikiLeaks — это на самом деле грандиозная PR-акция Соединенных Штатов.

Творчество

СМЕШНОЕ НА ЗАВТРАК

Интернет-шоу про самые смешные видеоролики
(YouTube.com/RayWilliamJohnson)

Мы долго стеснялись, но все же не смогли удержаться и не рассказать про один из самых популярных каналов видеохостинга **YouTube**. Встречайте Рэя Вильяма Джонсона (RayWJ) и его многосерийную передачу под названием, простите, **=3** — про самые смешные видеоролики зарубежного интернета.

Господин Джонсон из Нью-Йорка делает подборки по-настоящему смешных и вовсе не пошлых видеороликов, объединяет в одну пятиминутную передачу, снабжает смешными комментариями, музыкой и надписями. Здесь можно увидеть все самое лучшее и самое худшее со всей Сети — сумасшедшую драку котов в присутствии ворон, эпический прокол надувного оленя Рудольфа, девушку, застрявшую в стиральной машине, азиата, который показывает, как состроить выражение лица «Hey, Baby» за три секунды, слегка подвыпившего Санта-Клауса на подземной парковке и многое, многое, многое другое. Кстати, кроме канала на YouTube, господин Джонсон присутствует в Twitter (***https://twitter.com/RayWJ***) и на Facebook (***http://www.facebook.com/raywilliamjohnson***).

События

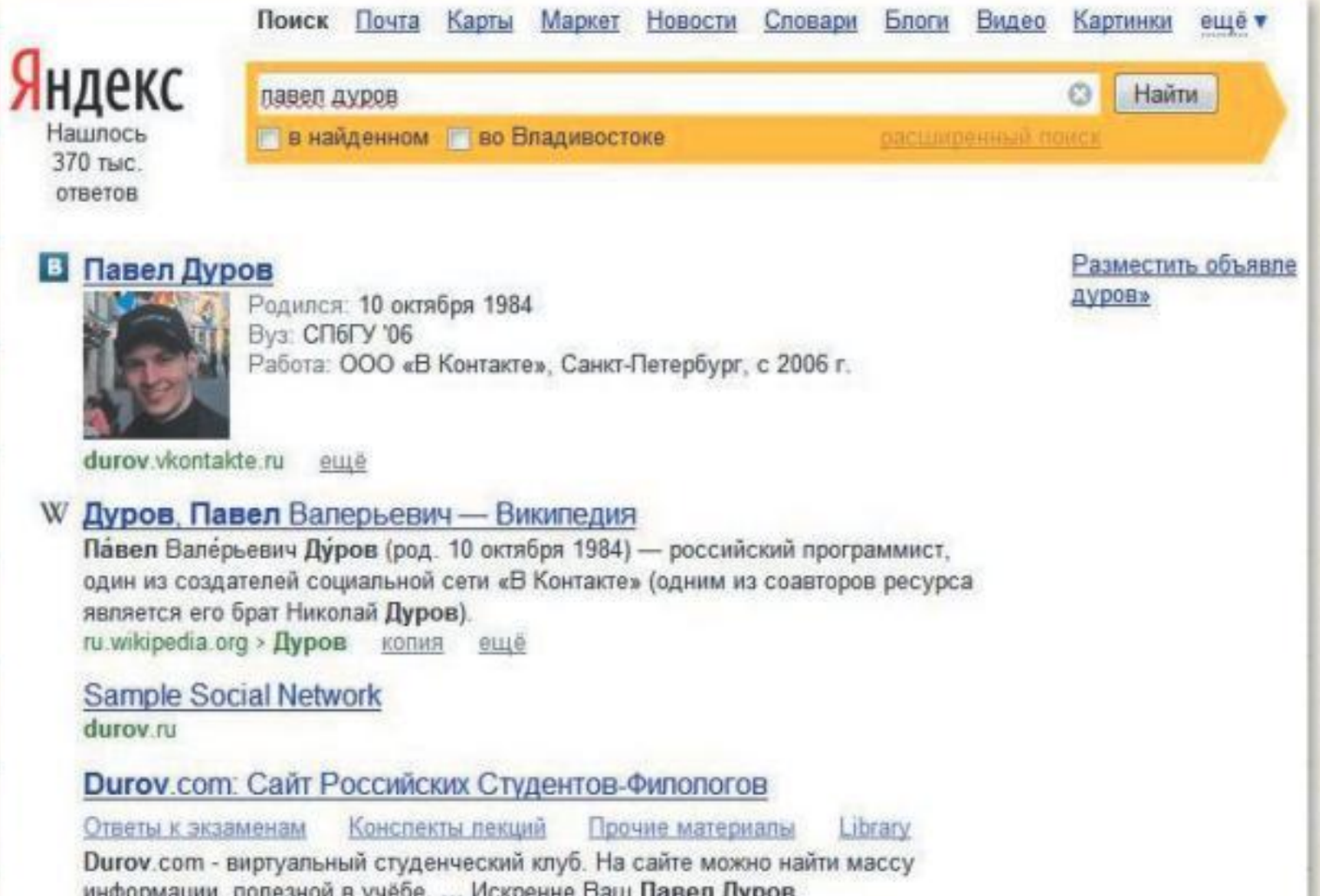
Я.ВКОНТАКТЕ

Социальная сеть «ВКонтакте» открыла имена юзеров «Яндексу»

Отечественные социальные сервисы и поисковые системы чутко следят за действиями зарубежных «коллег». Не так давно **Facebook** позволил **Google** проиндексировать имена всех зарегистрированных пользователей, чтобы любого человека можно было легко и быстро найти через поисковый запрос. Теперь на подобный шаг решились «**ВКонтакте**» и «**Яндекс**»: отныне самая популярная в России поисковая система выводит прямые ссылки на страницы пользователей самой популярной в России социальной сети.

Особенно отметим: индексируются только те данные из профилей, которые пользователи пометили открытыми для всех. На момент сдачи номера интеграция еще продолжалась — администрация «ВКонтакте» уже раскрыла «Яндексу» 25 миллионов профилей, но это только начало!

Помимо самих страничек пользователей, поисковая система индексирует статусы и записи микроблогов — и растущая популярность новых «стен» только усложняет задачу. Все данные транслируются в «Яндекс» в режиме реального времени. По словам руководителя отдела разработки «ВКонтакте» Андрея Рогозова, сейчас соцсеть передает поисковой системе более миллиона заметок и записей ежедневно. Владельцы профилей «ВКонтакте», конечно же, моментально подняли вой. Мол, чего это наши драгоценные личные данные всем видны? Как будто бы до этого было невозможно найти человека через поиск самой социальной сети... Что касается «Яндекса», то он с социальным контентом работает уже давно. Система индексирует все основные блогохостинги, в частности, **LiveJournal.com**, **Twitter.com** и **LiveInternet.ru**, а с октября — еще и Facebook.



Творчество

РОМАНТИЧНЫЙ АПОКАЛИПСИС

Фантастически красивый комикс про жизнь после ядерного взрыва (RomanticallyApocalyptic.com)

У некоторых людей в этом мире все же находится время на хобби — так на свет появляются потрясающие проекты вроде интернет-комикса **Romantically Apocalyptic**. Графическая новелла рассказывает о жизни абстрактного Капитана и его напарников — пилота, инженера и снайпера — после ядерного апокалипсиса. Закованные в спасительные герметичные маски герои перемещаются по разрушенному городу, ведут непринужденные разговоры и вытворяют всякие глупости.

Комиксы сдобрены порцией искрометного юмора — вот полусумасшедший Капитан разговаривает со скелетом за столиком в кафе (пытается доказать, что американцы никогда не высаживались на Луну), вот ходит на свидание с надувной куклой, вот покупает разрушенный дом за полцены, вот изображает на носу уничтоженного корабля героя фильма «Титаник», вот катается на поезде метро с прикрепленным самолетным двигателем, попивая некую жидкость из своей любимой кружки с сердечком.

Особое внимание стоит уделить иллюстрациям: рисует комикс художник Виталий С. Алексиус, некогда житель России, ныне проживающий в Канаде. Каждый выпуск — это зубодробительный микс цифровых технологий и настоящих фотографий в заброшенных зданиях. Автор создает все изображения в Adobe Photoshop, и результат просто поражает воображение.

Сейчас на сайте выложен тридцать один эпизод Romantically Apocalyptic на английском языке, ведутся работы над анимированными сериями. Переведенные на русский язык комиксы можно прочитать на **DeviantArt** (***raworldwide.deviantart.com/gallery/24669539***).

Дмитрий Злотницкий

МИЛЛИАРДЕРЫ ПОНЕВОЛЕ.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ FACEBOOK

Как человек года-2010 кинул друзей и заработал на безбедную старость своим внукам

- **Жанр:** биографическая драма
- **Автор:** Бен Мезрич
- **Издательство:** «Юнайтед Пресс»
- **Язык:** русский
- Твердый переплет, 240 стр.

Оценка: 3/5

Марк Цукерберг не любит говорить о претензиях одного из своих бывших друзей, Эдуардо Саверина, и братьев Винклвосс, стоявших с ним у истоков **Facebook**. По словам Цукерберга, весь тот конфликт — лишь маленький и незначительный эпизод в славной истории популярнейшей в мире социальной сети.

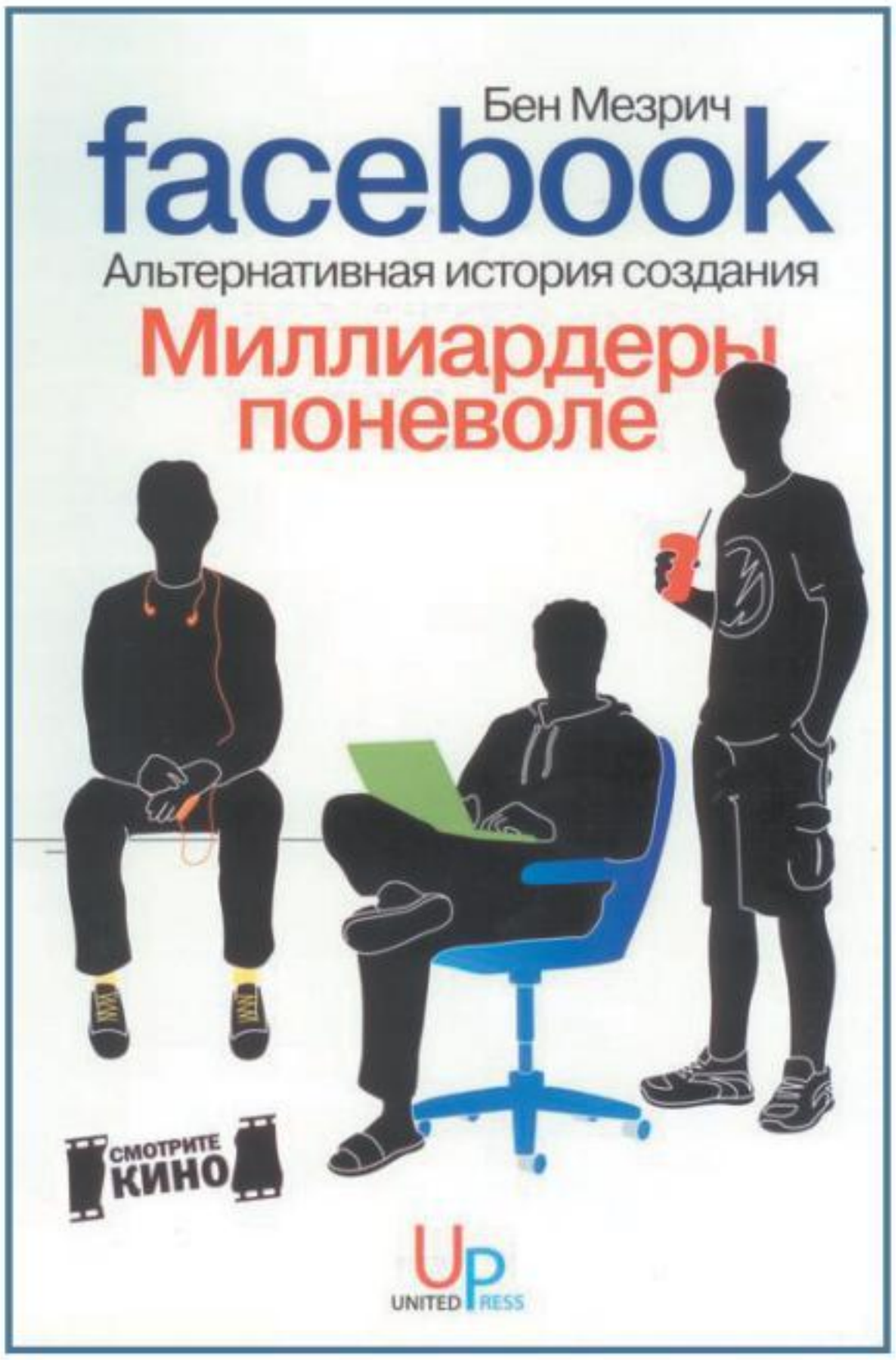
Тем не менее именно этому неприятному случаю посвящена шикарная драма Дэвида Финчера «**Социальная сеть**» (рецензию ищите в «Игромании» №12/2010). Благодаря ей о создателе Facebook узнал весь мир — правда, Цукерберг предстал перед ним далеко не с лучшей стороны. Кино можно было бы обвинить в излишней тенденциозности, да виноват в этом не столько Дэвид Финчер, сколько Бен Мезрич — автор романа «Миллиардеры поневоле», на основе которого был написан сценарий.

Откровенно говоря, скрупулезного следования фактам от Мезрича ждать и не приходилось. Во-первых, единственным его консультантом из всех участников событий был сам Эдуардо, который после конфликта с Цукербергом несолоно хлебавши покинул Facebook. Естественно, о непредвзятости тут не могло идти и речи. Во-вторых, Мезрич не историк или журналист-расследователь, а профессиональный романист — и прекрасно знает, ничто так не привлекает читателя, как скандал. Накопав несколько скандальных фактов, автор успокоился и дал волю своей фантазии.

Фантазия, увы, оказалось не слишком богатой. Уж коли Мезрич не гнался за достоверностью, то мог бы компенсировать необъективную подачу фактов яркими художественными приемами. Например, показать всю глубину и противоречивость характера Цукерберга. Пусть это был бы не тот человек, которого знают коллеги и друзья, но фактурный, интересный персонаж. Именно это сумел сделать на экране Финчер — причем не только с Цукербергом, отчего драма и получилась столь захватывающей. Но в романе ничего такого нет: тут действуют одномерные персонажи-функции, не вызывающие практически никаких эмоций — ни симпатии, ни неприязни.

Двигал ли Цукербергом злой умысел, когда он не сдержал обещание, данное Винклвоссам? Какие чувства он испытывал к Саверину — действительно считал его своим другом или просто пользовался финансовыми возможностями приятеля? Наконец, в чем заключается пресловутая гениальность Цукерберга, которую автор так часто постулирует, но ни разу не удосуживается продемонстрировать? Мало ли на свете увлеченных своим делом программистов! Какие именно качества помогли Цукербергу навеки изменить интернет? В «Миллиардерах поневоле» бесполезно искать сколько-нибудь серьезные — пусть хотя бы вымышленные автором! — ответы на эти вопросы.

Пожалуй, единственное положительное отличие книги от фильма — в том, как Мезрич подал образ Шона Паркера. На экране Джастин Тимберлейк изобразил ловкого паразита, который вовремя смекнул, что Цукерберг сотоварищи открыл золотую жилу, и спешно присосался к чужому успеху, заодно коварно избавившись от соперника в лице Саверина. Мезрич же признает, что Паркер сыграл в становлении Facebook одну из ключевых ролей — и не факт, что без его участия проект стал бы феноменом мирового масштаба. Да и противоборство с



Савериным, по мнению Мезрича, вызвано не злодейской сущностью Паркера, а лишь желанием избавить компанию от человека, который тянет ее назад.

Итог, однако, неутешителен: по версии Мезрича, популярнейшая социальная сеть появилась на свет благодаря асоциальному типу, который всего лишь стремился удовлетворить раздутое чувство собственной важности. Недаром оригинальное название книги — «Случайные миллиардеры», а не «Миллиардеры поневоле». По Мезричу выходит, что секрет успеха Facebook — в одержимости и беспринципности создателя, ну и изрядной доле везения. Столь примитивный ответ не вызывает ни доверия, ни особого интереса — впрочем, точка зрения Мезрича не единственная... +

СОЦИАЛЬНАЯ СЕТЬ.

КАК ОСНОВАТЕЛЬ FACEBOOK ЗАРАБОТАЛ $4 МИЛЛИАРДА И ПРИОБРЕЛ 500 МИЛЛИОНОВ ДРУЗЕЙ

Евангелие от Цукерберга

- **Жанр:** биография
- **Автор:** Дэвид Киркпатрик
- **Издательство:** «Эксмо»
- **Язык:** русский
- Твердый переплет, 288 стр.

Оценка: 4/5

Если кинокритики и зрители встретили «**Социальную сеть**» Дэвида Финчера самым восторженным образом, то IT-профессионалы и бизнесмены приняли фильм без всякой теплоты. Один из самых активных критиков картины — журналист Дэвид Киркпатрик, который не устает повторять, что голливудская версия истории создания **Facebook** имеет крайне мало общего с действительностью. У Дэвида есть на это все основания: о том, как же все было на самом деле, он рассказывает на страницах **The Facebook Effect**, книги, которая по иронии судьбы получила в России то же название, что и столь нелюбимый Киркпатриком фильм, — «Социальная сеть».

В отличие от Дэвида Финчера или Бена Мезрича (автора «Миллиардеров поневоле», романа, легшего в основу голливудского фильма), Киркпатрик провел широкомасштабное биографическое исследование всей короткой, но весьма богатой на события истории «Фейсбука». Журналист нашел ключик и к самому Цукербергу, и к большинству его соратников (как бывших, так и нынешних), раздобыл такие детали и подробности, которые обычно хранят за семью печатями.

«Социальная сеть» Киркпатрика не позволяет усомниться, что, кто бы ни был прав в знаменитом конфликте — Цукерберг ли, Саверин или братья Винклвосс, в масштабах всего проекта он действительно имел далеко не решающее значение. Куда важнее и интереснее проблемы, с которыми Цукерберг и его компания сталкивались в дальнейшем. Неприятие новых сервисов, скандалы, связанные с недостаточной сохранностью личной информации, первоначальное отсутствие интереса к Facebook со стороны возрастной аудитории, многочисленные попытки медиагигантов выкупить компанию... Уверены, каждому начинающему бизнесмену будет не лишним узнать, как Цукерберг справлялся со всевозможными сложностями, постоянно встающими у него на пути.

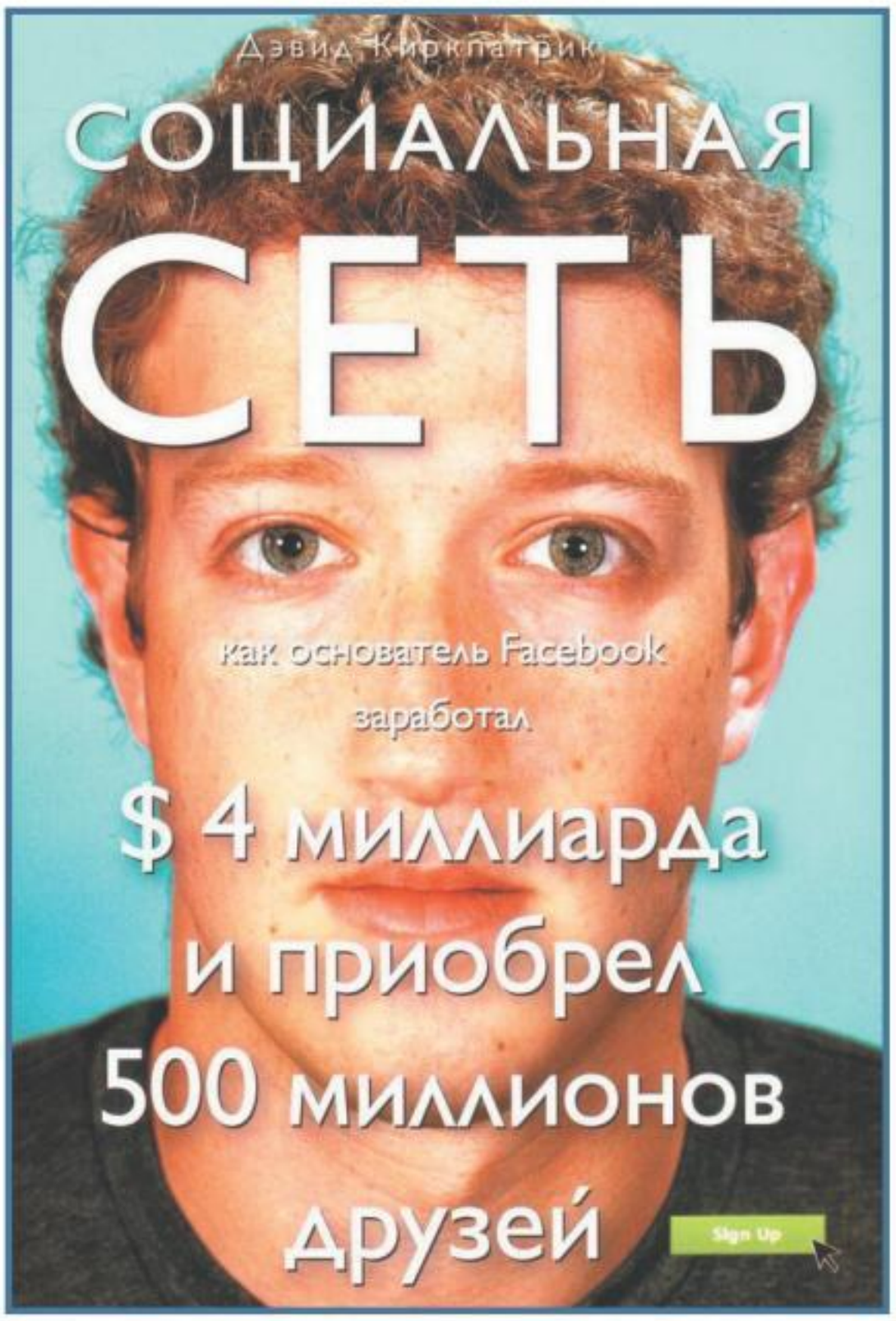
Киркпатрик рассказывает, как мучительно студенческий проект превращался в настоящий бизнес, как сложно Цукербергу было сохранить контроль над Facebook — особенно когда счет пошел на десятизначные суммы и большинство советников уговаривало Марка продать компанию.

«Социальная сеть» читается как увлекательный роман — книга изобилует цитатами из многочисленных интервью, которые Киркпатрик брал у непосредственных участников событий, и это придает тексту живости и эмоций.

Впрочем, работа Киркпатрика тоже не лишена недостатков.

Во-первых, буквально в каждой строчке чувствуется, *как* автор восхищается Цукербергом и его детищем. Такое подобострастие заставляет усомниться в объективности утверждений и выводов Киркпатрика — тем более что автор старательно сглаживает все острые углы, когда речь заходит о сомнительных эпизодах из прошлого Facebook. Например, пресловутый Эдуардо Саверин здесь уже не близкий друг Цукерберга, с которым тот обошелся отнюдь не по-товарищески, а всего лишь деловой партнер, не сумевший понять истинной сути проекта и потому оставшийся не у дел. В общем, параллель напрашивается: как Мезрич не общался ни с кем из штата Facebook, так и Киркпатрик проигнорировал оппонентов Цукерберга.

Во-вторых, автор «Социальной сети» страдает склонностью к самоповторам. Из главы в главу кочуют одни и те же характеристики главных действующих лиц, сходные описания стремительного роста Facebook и пространные рассуждения о новаторской политике компании.



В-третьих, Киркпатрик слишком уж много внимания уделяет отношениям Цукерберга с разнообразными инвесторами и деловыми партнерами — читателям, далеким от мира бизнеса, эти подробности вряд ли будут интересны.

Иными словами, подчас Киркпатрик выступает не беспристрастным историком, а придворным летописцем, однако сути это не меняет: на сегодняшний день его книга, пожалуй, самое серьезное и глубокое исследование по истории популярнейшей в мире социальной сети. ✢

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА С СЕНСОРНЫМ ЭКРАНОМ

Ritmix RBK-900

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 6 дюймов (800x600), E-ink, сенсорный, монохромный (16 градаций серого)
- **Процессор:** Freescale iMX35XX
- **Оперативная память:** 128 Мб
- **Встроенная память:** 2 Гб
- **Флэш-карты:** microSD до 16 Гб
- **Текстовые форматы:** PDF, EPUB, HTML, DOC, TXT, RTF, FB2, PRC
- **Графические форматы:** JPG, GIF, PNG, BMP
- **Аудиоформаты:** MP3
- **Разъемы:** USB 2.0, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 1100 мАч
- **Размеры:** 17,9x11,8x1 см
- **Вес:** 218 г
- **Цена:** 12 500 рублей

Современные электронные книги мало отличаются друг от друга: в основе большинства моделей лежит монохромный дисплей, выполненный по технологии электронных чернил, и недорогой процессор, заключенные в корпус из дешевого пластика с несколькими кнопками управления.

Ritmix RBK-900 выделяется на общем фоне: у нее экран дополнен сенсорной поверхностью. Нужен ли электронной книге тачскрин? Не то чтобы от него было много пользы, но слегка улучшить жизнь он может. Сенсорные технологии упрощают работу с файловым менеджером, а приложения для рисования и создания заметок могут кому-нибудь пригодиться. Ну и листать «книгу», просто проводя «пальцем» по странице, — это тоже чего-то да стоит. Про консервативных читателей авторы устройства также не забыли: управлять ридером можно не только касаясь экрана, но и по старинке, кнопочками — их на Ritmix RBK-900 хватает.

Список поддерживаемых форматов весьма обширен (есть тут и PDF, и EPUB, и HTML, и FB2, и DOC), а двух гигабайтов встроенной памяти должно хватить для нужд любых книголюбов — если не злоупотреблять встроенным MP3-проигрывателем, конечно. Правда, ни наушников, ни флэшки (поддерживаются карточки microSD объемом до 16 Гб) в комплекте поставки нет — производитель прилагает к сенсорному ридеру только чехол.

ВНЕШНИЙ HDD ВНУШИТЕЛЬНОГО ОБЪЕМА

Western Digital My Book Essential 3 TB (WDBACW0030HBK)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем:** 3 Тб
- **Интерфейс:** USB 3.0
- **Питание:** через адаптер от электросети
- **Дополнительно:** кенсингтонский замок
- **Размеры:** 16,5x13,5x4,8 см
- **Вес:** 1,18 кг
- **Цена:** 8000 рублей

Вслед за **Seagate** компания **Western Digital** также освоила производство жестких дисков объемом 3 Тб. Однако первым коммерческим продуктом повышенной вместимости стал вовсе не внутренний HDD, а внешний накопитель **My Book Essential**. Как водится, жесткий диск выполнен в виде книжного томика, которому самое место на книжной полке.

Выпустить накопитель на 3 Тб, оснащенный одним лишь разъемом USB 2.0, разработчикам, видимо, не позволила совесть (хотя с 2 Тб моделью они это в свое время все же провернули), так что новый My Book Essential поддерживает и стандарт USB 3.0. Никаких других разъемов на новинке не предусмотрено: помимо порта USB, на задней панели устройства можно обнаружить лишь кнопку включения, кенсингтонский замок и коннектор для сетевого адаптера — от одного только USB накопитель работать не станет, даже не пытайтесь.

Изначально устройство имеет файловую систему NTFS, но его без труда можно переформатировать под Mac, да и фирменное ПО **WD SmartWare** совместимо с «яблочной» платформой. Среди возможностей утилиты — автоматическое резервное копирование данных, а также защита информации с помощью шифрования.

КЛАВИАТУРА ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ ММО-ИГРОКОВ

Razer Anansi

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество клавиш:** 104 основных + 5 дополнительных
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Размеры:** 51,5x19x2,2 см
- **Цена:** 4200 рублей

С этого года в дополнение к необычной мыши **Naga**, выпущенной специально для любителей MMORPG, Razer предлагает еще и соответствующую клавиатуру — **Anansi**.

Статус ММО-клавиатуры новинка получила за дополнительный блок из 7 клавиш, расположенный под пробелом. Кнопки в этом блоке не совсем обычные — они дублируют модификаторы (то есть «Shift», «Ctrl» и «Alt») и их сочетания. Когда количество действий и заклинаний, которые необходимо иметь в быстром доступе, переваливает за несколько десятков, пользу модификаторов сложно переоценить. И если прижимать «Shift», «Ctrl» и «Alt» по отдельности не составляет труда, то в их сочетаниях легко запутаться. А с Razer Anansi не страшна неразбериха любых онлайновых сражений.

В остальном Anansi схожа с недавней **BlackWidow Ultimate** — та же подсветка с возможностью выбора из 16 миллионов оттенков, то же расположение клавиш, те же пять дополнительных кнопок слева от основного блока. Razer делает ставку не на обилие бонусных клавиш, а на мощное ПО, позволяющее подвесить на любую кнопку хитрый макрос, — и это, как показывает практика, более практичный подход.

А главное, теперь кисти у владельцев Naga вновь станут симметричными: большой палец на правой руке будет накачан благодаря кнопочной матрице мыши, а на левой — благодаря клавиатуре, поскольку модификаторы придется зажимать именно им.

ОГНЕСТРЕЛЬНЫЙ КРЕДЛ ДЛЯ PLAYSTATION MOVE

Speedlink PEACEMAKER

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые контроллеры:** PlayStation Move
- **Материал корпуса:** пластик
- **Цена:** 770 рублей

Новый контроллер **Move** для приставки **PlayStation 3** можно использовать при игре в различные экшены: у него есть некое подобие спускового крючка, да и точность прицеливания достаточно высока. Однако целиться светящейся палочкой не очень-то удобно — ну не для стрельбы она создавалась.

Исправить этот недостаток призвано забавное устройство **Speedlink PEACEMAKER**, превращающее Move в огромный револьвер. Выглядит такая конструкция до смешного пафосно, но играть с ней в шутеры и экшены становится в разы комфортнее. Как ни крути, а целиться пластмассовым кольтом все же удобнее, чем фонариком, поскольку курок находится в правильном месте, да и выгибать руку в неудобное положение нет нужды.

Прелесть PEACEMAKER еще и в том, что все кнопки оригинального контроллера по-прежнему доступны. Даже «Start» и «Select», расположенные по бокам, не исключение — для них на стволе револьвера предусмотрены специальные кнопки. Конечно, нажимать клавиши большим пальцем, как прежде, уже не получится, однако для немудреного виртуального тира PEACEMAKER все равно подойдет как нельзя лучше. Тем более что Move монтируется внутрь револьвера за считанные секунды, и владелец новинки не станет чертыхаться, переключаясь между играми разных жанров.

БЕСПРОВОДНАЯ КЛАВИАТУРА, ПИТАЮЩАЯСЯ СОЛНЦЕМ

Logitech K750

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество клавиш:** 103
- **Соединение:** беспроводное (ресивер Logitech Unifying)
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Питание:** солнечные батареи
- **Источник света:** от солнечного света до комнатного освещения
- **Толщина клавиатуры:** 0,85 см
- **Цена:** 2500 рублей

Современные беспроводные клавиатуры отличаются скромным энергопотреблением, так что батарейки в них приходится менять довольно редко — раз в несколько месяцев. Казалось бы, простецкое техобслуживание, но многим и оно в тягость. Для таких вот лентяев и была создана беспроводная **Logitech K750**, не требующая замены батареек. То есть совсем не требующая, поскольку за энергоснабжение в ней отвечают солнечные батареи: верхняя часть клавиатуры, вопреки тенденциям, занята не дополнительными мультимедийными клавишами, а фотоэлементами. Заряд накапливается во встроенном аккумуляторе, емкости которого, по информации **Logitech**, хватает минимум на три месяца. Нежиться под прямыми лучами солнца клавиатуре вовсе не обязательно — для зарядки ей хватает и комнатного освещения. Соответственно, надо очень сильно постараться, чтобы K750 полностью разрядилась (тем более что степень освещенности рабочего места и текущий уровень заряда показывает специальное приложение **Logitech Solar App**).

Несмотря на солнечные панели, клавиатура вышла довольно компактной: кнопки Logitech K750 расположены в непосредственной близости от краев, а толщина корпуса составляет всего 8,5 мм. Раскладка у K750 классическая, блоки клавиш отделены друг от друга. Сами кнопки едва выступают из корпуса и отличаются минимальным ходом. Для связи с компьютером новинка использует USB-ресивер Logitech Unifying, к которому можно параллельно подключить другие устройства компании.

НОВАЯ ВЕРСИЯ УСПЕШНОГО СМАРТФОНА

Samsung Wave II (GT-S8530)

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Связь:** GSM/GPRS/EDGE/HSDPA
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Дисплей:** 3,7 дюйма (800x480), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** ARM Cortex A8 (Samsung S5PC110) 1 ГГц
- **Встроенная память:** 2 Гб
- **Флэш-карты:** microSD до 32 Гб
- **Камера:** 5 Мп (автофокус, вспышка)
- **Запись видео:** 1280x720, 30 кадр/с
- **Операционная система:** Samsung bada 1.2
- **Интерфейсы:** USB 2.0, 3,5-мм мини-джек
- **Аккумулятор:** литий-ионный, 1500 мАч
- **Дополнительно:** FM-приемник, датчики движения и положения, цифровой компас
- **Размеры:** 12,4x6x1,2 см
- **Вес:** 135 г
- **Цена:** 20 000 рублей

Платформа **Samsung bada** продолжает экспансию на рынок смартфонов, и ее новое пристанище — Wave II, прямой наследник популярного полгода назад аппарата **Samsung Wave Super AMOLED**. Принципиальных изменений в новом устройстве, увы, мало, и главное — новый дисплей. Экран вырос в размерах с 3,3 до 3,7 дюйма (хотя разрешение осталось тем же — 480x800), а также обзавелся специальным покрытием, защищающим от царапин, бликов и отпечатков пальцев. К сожалению, что-то заставило инженеров отказаться от яркого дисплея AMOLED, так что в Wave II используется обычная, пусть и качественная ЖК-матрица. Странное решение, которое владельцы оригинального Wave одобрят вряд ли. В остальном железная составляющая смартфона все так же хороша: есть и процессор частотой 1 ГГц, и 5-мегапиксельная видеокамера с возможностью съемки HD-видео, и выносливая батарея на 1500 мАч, и даже Bluetooth 3.0.

Что касается bada, то она выросла до версии 1.2 и обзавелась рядом улучшений, наиболее интересное из которых — функция **Trace** (некий аналог клавиатуры Swype на Windows Mobile, Android и Symbian). С ее помощью можно вводить текст — не отрывая пальца от экрана, а просто скользя им от одной буквы к другой. Кроме того, аппарат может воспроизводить почти любое видео: Wave II знаком со всеми популярными кодеками и расширениями, так что владельцу едва ли придется заниматься перекодированием фильма перед загрузкой на телефон. До «Андроида» bada пока далеко, но разработчики двигаются в верном направлении.

НЕТБУК-ТРАНСФОРМЕР ОРИГИНАЛЬНОГО ДИЗАЙНА

Dell Inspiron Duo

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Экран:** 10,1 дюйма (1366x768), ЖК, сенсорный (емкостный, мультитач)
- **Процессор:** Intel Atom N550 (двухъядерный, 1,5 ГГц)
- **Чипсет:** Intel NM10 Express
- **Оперативная память:** 2 Гб DDR3-800 МГц
- **Жесткий диск:** 320 Гб (7200 об/мин)
- **Оптический привод:** нет
- **Основные разъемы:** 2x USB 2.0, аудио
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 3.0
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 4-секционный
- **Время автономной работы:** 4 ч
- **Дополнительно:** поворотный экран, веб-камера (1,3 Мп), колонки 2x 1 Вт
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium
- **Цвета:** черный, синий, красный
- **Размеры:** 28,5x19,5x2,9 см
- **Вес:** 1,54 кг
- **Цена:** 25 000 рублей

Концепция лэптопа, способного трансформироваться в интернет-таблетку, красива, но назвать хотя бы один сколько-нибудь популярный гибрид вы сможете едва ли. Нетбуки-трансформеры незаметно появляются — и так же незаметно уходят в небытие. Приличный шанс раскачать рынок был у гибрида **Dell Inspiron Duo**, показанного публике еще осенью 2010-го и недавно поступившего в продажу. Оправдались ли наши ожидания? Увы, лишь отчасти.

Dell Inspiron Duo примечателен в первую очередь уникальным способом превращения в планшет. В других нетбуках-гибридах поворачивается вбок вся крышка вместе с экраном, а в Inspiron Duo положение меняет только дисплей. Инженеры пошли на хитрость: экран крепится к рамке парой втулок, и его можно поворачивать на 180 градусов, не изменяя положения самой рамки. Чтобы метаморфоза произошла, достаточно тронуть дисплей сверху, затем, придерживая рамку, качнуть его назад до полного переворота и захлопнуть крышку. Был полноценный ноутбук — стал толстенький планшет. Изящно? Не то слово. А главное, что вся конструкция сделана очень добротно: вращение идет по четко выверенной траектории, а фиксация в нужном положении обеспечивается небольшими магнитами. Никакого люфта, никаких перекосов. Только, если приглядеться, видны крохотные зазоры между экраном и рамкой — что несколько портит ощущение целостности устройства. Да еще веб-камера находится на внутренней стороне крышки и в формфакторе планшета недоступна.

Первые несколько дней игры с дисплеем вызывают дикий восторг, но когда начинаешь относиться к устройству более критично, то выясняется, что с ним далеко не все гладко. У Inspiron Duo довольно производительное для нетбука железо. Dell не поскупилась на двухъядерный **Intel Atom**, 2 Гб оперативной памяти и даже чип **Broadcom Crystal HD**, берущий на себя функции по декодированию видео. Да вот работает гибрид не так шустро, как конкуренты с такой же начинкой: трансформеру приходится дополнительно тянуть фирменное ПО, отъедающее внушительную часть ресурсов.

Комплектный софт — оболочка **Stage**, перекочевавшая в новинку из Android-планшета Dell Streak, — до ума, увы, не доведен. ПО запускается сразу же после превращения нетбука в таблетку и позволяет смотреть видео, слушать музыку и пролистывать фотографии, не используя **Windows 7**, не очень-то адаптированную к сенсорному управлению. Идея отличная, вот только работает Stage, мягко говоря, небыстро, и желание что-либо с ней делать стремительно пропадает — приходится довольствоваться голой ОС.

Впрочем, со Stage можно было бы смириться — если бы не более серьезные недостатки. Например, скромный 4-секционный аккумулятор, который выдерживает примерно два с половиной часа просмотра видео и три с половиной часа веб-серфинга. Для нетбука (тем более такого дорогого) это ничтожно мало, а носить с собой запаску не получится, так как батарея несъемная. Далее — ужасные углы обзора. Дисплей у гибрида неординарный — с высоким для 10 дюймов разрешением 1366x768 пикселей, но смотреть видео вдвоем, держа Inspiron Duo в руках, можно лишь в очень тесных объятиях. Наконец, для нетбука гибрид тяжеловат, а разъемов на нем раз-два и обчелся: гнездо для наушников да пара USB 2.0.

При всем при этом Dell Inspiron Duo — лучший из сегодняшних трансформеров. Да, он далеко не идеален. Да, его трудно рекомендовать кому-то, исходя из соображений практичности. Но другие гибриды еще менее совершенны, а новинку можно полюбить хотя бы за красоту — и за полет инженерной мысли.

КРОШКА-СОВЕРШЕНСТВО

Тестирование самого компактного ноутбука Apple — одиннадцатидюймового MacBook Air

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** Mac OS X 10.6 (Snow Leopard)
- **Экран:** 11,6 дюйма (1366x768), ЖК, LED-подсветка
- **Процессор:** Intel Core 2 Duo (двухъядерный, 1,4 ГГц или 1,6 ГГц, L2-кэш 3 Мб)
- **Оперативная память:** 2 Гб DDR3-1066 МГц
- **Графика:** NVIDIA GeForce 320M, 256 Мб
- **Твердотельный накопитель:** 64/128 Гб
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Звук:** два встроенных динамика, микрофон
- **Основные разъемы:** 2x USB 2.0, mini-DisplayPort, наушники
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время работы:** 5 ч при беспроводном подключении; 30 дней в режиме ожидания
- **Дополнительно:** веб-камера, стеклянный тачпад с поддержкой мультитача, пакет программ iLife
- **Размеры:** 30x19,2x1,7 см
- **Вес:** 1,06 кг
- **Цена на январь 2011 года:** от 44 990 рублей

«Это будущее ноутбуков», — говорит глава **Apple** Стив Джобс, держа в руках крохотную алюминиевую пластинку с фирменным яблочком посередине. Пластинку можно раскрыть, и она окажется почти карикатурно уменьшенной копией **MacBook Pro**. Это новый **MacBook Air**, теперь он выпускается не только в тринадцатидюймовом исполнении, но и в одиннадцатидюймовом — нетбукообразном.

Изучаем

Прошлый MacBook Air научил нас безоговорочно верить всем восторженным рассказам о фантастической легкости и тонкости ноутбука. К новому одиннадцатидюймовому Air это правило тоже применимо: в жизни он и правда очень-очень тонкий — как на вид, так и на ощупь. О какой-то особой невесомости, впрочем, говорить не приходится — весит Air 1,06 кг, что при таких размерах вполне ожидаемо.

Приятно, что, уменьшившись, новые «Эйры» не особенно потеряли в функционале, а местами даже что-то приобрели. Раньше у MacBook Air был лишь один порт USB, теперь их два — с обеих сторон корпуса. Причем если в прошлой модели все порты находились на специальной откидной панельке, то теперь дизайн слегка изменили и разъемы размещаются на торцах ноутбука — без излишних хитростей.

Помимо USB, здесь есть еще mini-DisplayPort, разъем для наушников и, конечно, разъем для подключения шнура питания — фирменного магнитного MagSafe. Как и у любого другого «Мака», у MacBook Air есть встроенные камера и микрофон. Но многих портов по-прежнему не хватает: нет ни разъема для локальной сети, ни выхода на HDMI или DVI.

Если раньше можно было выбрать, какой тип хранилища данных будет стоять в ноутбуке — обычный жесткий диск или твердотельный накопитель, то теперь предлагается только SSD. Емкость хранилища в одиннадцатидюймовой модели ограничена 64 или 128 гигабайтами (второй вариант дороже примерно на 7000 рублей).

Нет, конечно же, и оптического привода — за счет этого «Эйрам» и удается оставаться такими миниатюрными. Но это не самая большая потеря. Когда действительно нужно прочитать что-то с компакт-диска, можно присоединить по USB внешний привод или подключиться по локальной сети (через Wi-Fi) к приводу ближайшего ПК (для Windows есть специальный драйвер, «Маки» совместимы и без него). А для установки системы и пакета **iLife** (для работы с изображениями, музыкой и видео) к ноутбуку прилагается специальная флэш-карта.

Открываем

Первое, на что обращаешь внимание, раскрыв Air, — это дисплей. Картинка кажется очень необычной — экран маленький, но на нем умещается все то же, что и на дисплее тринадцатидюймового «Макбука». Секрет очень прост: разрешение у одиннадцатидюймового Air не только не меньше, но даже больше, чем у прошлогоднего 13,3-дюймового ноутбука — 1366x768 точек против 1280x800.

На таком экране можно разглядеть все до мельчайших деталей, однако и разглядывать придется, прямо скажем, пристальнее. Все оказывается уменьшенным: десятый пункт шрифта Helvetica, к примеру, сравним с восьмым на экране тринадцатидюймового MacBook Pro, а чтобы получить кегль, идентичный десятому, нужно выбрать двенадцатый. Ну и так далее.

Чтобы не сломать глаза при чтении текста, можно попробовать везде выставить шрифты побольше, но это «везде» довольно ограниченно. Кегль системных шрифтов не регулируется, а мелких надписей в Mac OS X вагон. Те же подписи к кнопкам на панели любой программы — они и так никогда не были крупными, а на одиннадцатидюймовом Air вообще крошечные. Людям с плохим зрением определенно стоит задуматься, прежде чем переходить на такой компьютер.

Печатаем

Новый Air радует не только взрослым разрешением экрана, но и полноразмерной клавиатурой. От дополнительных клавиш на всех «Маках» избавились уже давно — даже настольные компьютеры Apple iMac поставляются с клавиатурами ноутбучного типа, поэтому небольшое количество кнопок позволило уместить их на поверхности крошки Air почти без потерь.

Все отличия от клавиатуры тринадцатидюймовой модели или клавиатуры MacBook Pro сводятся к уменьшенному размеру клавиш верхнего ряда. На них сохранилась традиционная маркировка «F1-F12», но на «Маках» функции этих кнопок давно переопределены под другие нужды: изменение яркости подсветки, управление плеером и т.п. Слегка уменьшен и нижний ряд — клавиши-модификаторы, пробел, курсорные стрелки. Раньше эти кнопки были чуть больше других, а теперь ничем не отличаются. На глаз эту разницу сложно уловить, но как только начинаешь работать, она сказывается — пальцы не обманешь. Ощутим и недостаток пространства вокруг клавиатуры: на Air места для рук едва-едва хватает. Впрочем, ни один из этих недостатков нельзя считать существенным. Клавиатура по-прежнему очень комфортная, а расплата за малый размер компьютера на самом деле мизерная — не сравнить с теми жертвами, на которые идут создатели различных нетбуков, пытаясь уместить на них все клавиши, положенные стандартному PC.

Тачпад в «Эйре» тоже уменьшен — он чуть *уже*, чем у старших моделей, однако его площади по-прежнему хватает с лихвой. Опять же, этот тачпад не сравнить с ущербными нетбучными трекпадами. Фирменная стеклянная поверхность поддерживает мультитач, и кликер расположен прямо под ней, то есть нажимать можно в любом месте. По удобству этот тачпад на голову превосходит все придуманные конкурентами.

Носим с собой

Взять закрытую сумку и не понять, есть в ней ноутбук или забыт дома, с одиннадцатидюймовым MacBook Air — ерундовое дело. Малые размеры и вес позволяют носить его практически где угодно, разве что в карман куртки он не уместится (да и то — смотря какая куртка). Такой ноутбук действительно хочется таскать с собой всегда — хоть в институт, хоть на работу, хоть в дорогу. Тем более что и работать в полевых условиях оказывается очень удобно.

Самое приятное, что при своих скромных размерах одиннадцатидюймовый MacBook Air остается полноценным компьютером. Конечно, далеко не самым производительным, но вряд ли кто-нибудь всерьез соберется на нем работать в Final Cut или AutoCAD. А для повседневных дел вроде разбора корреспонденции или работы с текстовым редактором он подходит как нельзя лучше. Причем безо всяких скидок — почтовик не смутит большая база писем, а текстовый редактор не начнет тормозить от слишком сложного форматирования.

Долго ли проживет **MacBook Air** без внешнего источника питания? Не стоит ожидать от такой крохи солидного времени автономной работы — мощной батарее тут просто негде уместиться. В Apple обещают «до пяти часов при беспроводном подключении», то есть подразумевается, что до пяти часов можно пользоваться браузером, подключившись к точке доступа Wi-Fi. На деле эта цифра может составить и три с небольшим часа, ведь на время работы влияют самые разные факторы — от яркости подсветки экрана до уровня загрузки центрального процессора. На последнем крайне негативно может сказаться, к примеру, работа флэш-плагина в браузере — известно ведь, что тот весьма беспечно относится к потреблению ресурсов.

Интересная особенность новых Air — полное отключение питания при закрытии крышки. Раньше «Макбуки» в такой ситуации могли лишь засыпать, тратя в таком состоянии меньше энергии, но все же исчерпывая ресурс батареи за несколько дней. Теперь этот период удалось увеличить до месяца, причем безо всяких побочных эффектов: чтобы продолжить работу, достаточно открыть крышку — и ждать загрузки не придется. По всей видимости, перед отключением система успевает сохранить содержимое оперативной памяти, чтобы потом моментально его восстановить.

ГОТОВИМСЯ К ОБНОВЛЕНИЮ

На том же мероприятии, на котором Джобс показал новые MacBook Air, он рассказал и о грядущей версии **Mac OS X**. Она носит кодовое имя Lion («Лев») и заимствует многие идеи, легшие в основу мобильной операционной системы **iOS**.

В частности, приложения больше не понадобится закрывать, а файлы — сохранять. Вероятно, из памяти программы станут выгружаться сами (чтобы потом восстановиться с той точки, где была прервана работа), будет работать постоянное автосохранение. Также обещается расширенная поддержка полноэкранных приложений — переключаться между ними можно будет при помощи специального сочетания клавиш или жеста, исполняемого пальцами на тачпаде.

В Lion есть и другие нововведения, однако именно эти два важнее всего, когда мы говорим о MacBook Air, особенно — об одиннадцатидюймовой модели. Полноэкранные приложения вряд ли будут особенно удобны на огромных дисплеях Apple iMac, зато на Air помогут меньше страдать от сочетания высокого разрешения с маленькой диагональю. Автосохранение тоже не помешает — это облегчит работу и даст дополнительную гарантию сохранности данных.

Судя по демонстрации Lion, в Apple действительно планируют когда-нибудь сблизить (а то и вовсе объединить) мобильную версию операционной системы с десктопной. Если это позволит совместить универсальность «Макбука» с простотой iPad, то о таком развитии событий можно только мечтать.

Одиннадцатидюймовый MacBook Air плохо подходит на роль единственного компьютера в доме: на нем не сохранишь много файлов и не обработаешь фото или видео, к нему не подключишь большой монитор. Зато флэш-память делает Mac OS X чрезвычайно отзывчивой, и по скорости работы с документами или серфинга в Сети новинка может потягаться и с более мощными собратьями. В качестве верного спутника, всегда путешествующего с вами в рюкзаке или сумке, малютка подходит идеально — MacBook Air легкий, прочный, стильный и сравнительно долго работает от аккумулятора. Стоит он при этом совсем не нетбучных денег, но отлично понятно почему. ● *Андрей Письменный*

+ ПЛЮСЫ +

+ очень компактный
+ легкий и прочный
+ твердотельный накопитель
+ полное отключение питания при закрытии крышки
+ емкая батарея

— МИНУСЫ —

- мелкие экранные шрифты
- нет портов VGA, DVI, HDMI, LAN
- завышенная в России цена

Дмитрий Колганов, Алена Ермилова

НЕРЖАВСТАЛЬ

Лучшее железо-2010

Материнская плата
GIGABYTE GA-X58A-UD9

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel X58 Express + ICH10R
- **Поддерживаемые процессы:** Intel Core-i7 9xx, Xeon W35x0 (сокет LGA1366)
- **Поддерживаемая память:** 6x DDR3-800/1066/1333/2200 МГц до 24 Гб
- **Графические разъемы:** 7x PCIe x16 (x16+x16+x16+x16 или x16+x8+x8+x8+x8+x8+x8), NVIDIA SLI, 2-way/3-way/4-way CrossFireX
- **Дисковая система:** 8x SATA 2, 2x SATA Rev. 3, IDE, FDD
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC889, 10 каналов
- **Задняя панель:** 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, 2x PS/2, 2x GbLAN, 2x eSATA/USB Combo, 2x FireWire, S/PDIF-out, аудио
- **Формфактор:** XL-ATX
- **Габариты:** 345x262 мм
- **Цена:** 17 000 рублей

Самой лучшей, производительной и, естественно, дорогой материнской платой в 2010 году оказалась **Gigabyte GA-X58A-UD9** на основе чипсета **Intel X58 Express**. Монстр в формфакторе XL-ATX оснащен семью портами PCIe 2.0 x16, может работать с четырьмя видеокартами разом и поддерживает все современные процессоры под сокет LGA1366.

На сегодня это одна из лучших материнских плат для разгона. Мощнейшая система питания с поддержкой сразу двух 8-pin розеток позволяет поднимать частоты процессора до заоблачных высот. При этом материнка не боится перегрева: изначально на цепях питания и южном мосту стоят три здоровых радиатора, пронизанных тепловыми трубками. Кроме того, GA-X58A-UD9 комплектуется дополнительным радиатором, закрепляемом через слот расширения в корпусе, а также оснащена входами для водяной системы охлаждения.

В общем, если соберетесь покупать Core i7-980X Extreme Edition с соседней страницы, то GA-X58A-UD9 станет для него хорошей основой. Тем более что стоит она в два раза дешевле кристалла — от 17 000 рублей. ● *Подробнее — в «Игромании» №9/156*

Гаджет
APPLE IPAD

Более странного, ненужного и одновременно привлекательного гаджета, чем iPad, в этом году не найти: Стив Джобс в очередной раз придумал устройство с непонятным назначением — и люди снова ставили у магазинов палатки и отдавали бешеные деньги челнокам-барыгам, лишь бы им завладеть.

Разросшийся до 9,7 дюйма iPod впечатляет; он хорошенько пнул и железных производителей, создав рынок интернет-планшетов, и игровых разработчиков, организовав рынок планшетных игр, но большинство купивших его людей так и не понимают, зачем они это сделали. Работать на iPad невозможно, фильмы приходится специально кодировать или воспроизводить сторонними программами, книги читать получается, но глаза устают от подсветки. Реально на нем удобно только играть да по интернету бродить.

В итоге 2010-й можно, без сомнений, назвать годом iPad, но от этого он не перестанет быть ленивым диванным обитателем, элитным представителем семейства настоящих гаджетов, которые ничего полезного не умеют, зато круто смотрятся и привлекают внимание. ● *Подробнее в «Игромании» №8/155*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Apple A4, 1 ГГц
- **Встроенная память:** 16/32/64 Гб
- **Экран:** 9,7 дюйма (1024x768, 132 ppi), IPS ЖК, LED-подсветка, сенсорный (мультитач)
- **Связь:** GSM/EDGE 850/900/1800/1900 МГц, UMTS/HSDPA 850/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR, опционально 3G
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время работы:** до 10 ч в активном режиме
- **Дополнительно:** акселерометр, поддержка русского языка, открывает прикрепленные к письму файлы
- **Габариты:** 24,3x19x1,3 см
- **Вес:** 680 г (Wi-Fi), 730 г (Wi-Fi + 3G)
- **Цена:** от 19 990 до 34 990 рублей

Центральный процессор

CORE I7-980X EXTREME EDITION

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** Gulftown
- **Количество транзисторов:** 1,17 млрд
- **Техпроцесс:** 32-нм
- **Сокет:** LGA1366
- **Тактовая частота:** 3,3 ГГц
- **L3-кэш:** 12 Мб
- **Цена:** 38 500 рублей

Самым мощным процессором года мы объявляем **Intel Core i7-980X Extreme Edition**, объединяющий на одном кристалле сразу шесть ядер Gulftown частотой 3,33 ГГц с единым L3-кэшем объемом 12 Мб. По сравнению с предыдущим топом, **Core i7-975**, количество транзисторов на Core i7-980X увеличилось с 731 до 1170 млн, а площадь, на которой они расположены, уменьшилась с 263 до 248 мм^2.

Мощности процессора с избытком хватает не только для игр, но и для профессиональной работы с графикой, звуком или видео. Для любителей разгона — сразу несколько подарков. Во-первых, фирменная технология **Turbo Boost**, которая может в автоматическом режиме поднять частоту кристалла до 3,6 ГГц. Во-вторых, множитель, который у Core i7-980X можно крутить в любую сторону, разгоняя процессор нажатием всего одной кнопки. ●

Видеокарты

NVIDIA GEFORCE GTX 580
AMD RADEON HD 6970

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ NVIDIA GEFORCE GTX 580

- **Ядро:** GF110
- **Количество транзисторов:** 3 млрд
- **Техпроцесс:** 40-нм
- **Количество потоковых процессоров:** 512
- **Частота ядра/потоковых процессоров:** 772/1544 МГц
- **Память — объем, частота:** GDDR5 — 1,5 Гб, 4000 МГц
- **Шина данных:** 384 бит
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16
- **Цена:** 19 000 рублей

Определиться с победителем в номинации «Лучшая видеокарта-2010» было не так-то просто, и мы, изнурив тестовый стенд бенчмарками, решили в конце концов выдать по медали и **NVIDIA**, и **AMD**.

В чем была трудность? Да в том, что с одной стороны у нас имелась безудержная **NVIDIA GeForce GTX 580** с GF110, самым быстрым процессором в мире с тремя миллиардами транзисторов, 512 потоковыми процессорами и 1,5 Гб видеопамяти. А с другой — новенькая **AMD Radeon HD 6970**, более медленная, чем топовая карта от NVIDIA, зато построенная на новой архитектуре, грамотно расходующая энергию и стоящая почти на 5000 рублей дешевле.

В конечном счете выбирать, что важнее, лишний десяток fps или несколько тысяч рублей в кармане, будете вы, а видеокарт года получается две — Radeon HD 6970 и GeForce GTX 580. Покупать можно любую: даже на самом большом мониторе запредельное количество fps гарантировано. ● *Подробнее — в «Игромании» №1/160, 2/161*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ AMD RADEON HD 6970

- **Ядро:** Cayman
- **Количество транзисторов:** 2,64 млрд
- **Техпроцесс:** 40-нм
- **Количество потоковых процессоров:** 1536
- **Частота ядра/потоковых процессоров:** 880/880 МГц
- **Память — объем, частота:** GDDR5 — 2 Гб, 5500 МГц
- **Шина памяти:** 256 бит
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16
- **Цена:** 14 500 рублей

Компьютер в сборке

MEIJIN EXTREME SLI GTX 580

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-980X Extreme Edition (ядро Gulftown, 3,33 ГГц, L3-кэш 12 Мб) + кулер Cooler Master Hyper N620
- **Материнская плата:** ASUS P6T Deluxe V2 (ATX, Intel X58, Socket 1366, 6x DDR3-1066/1333/1600/1800/1866/2000 до 24 Гб, 3x PCIe 2.0 x16 (x16-x16-x1 или x16-x8-x8), PCIe x4, 2x PCI, FDD, IDE, 6x SATA 2, eSATA, RAID, 8x USB, FireWire, 2x GbLAN, 1x S/PDIF-out аудио)
- **Память:** 6x 4 Гб Kingston KVR1333D3N9/4G CL9 (DDR3, 1333 МГц, CL9)
- **Видеокарты:** 2x NVIDIA GeForce GTX 580 (1536 Мб, 2x DVI, mini-HDMI, PCIe 2.0 x16)
- **Накопители:** SSD Intel X25-M 80 Гб (SATA 2), 2x 2 Тб Western Digital WD2002FYPS (SATA 2, 7200 об/мин, 64 Мб)
- **Оптический привод:** LG BH10LS30 Black (DVD±R/RW, BD-R, DL, SATA)
- **Звуковая карта:** Creative X-Fi Titanium
- **Блок питания:** Chieftec CFT-1200G-DF (ATX, 1200 Вт)
- **Корпус:** SilverStone Fortress FT02B-W (ATX, 2x USB, аудио)
- **Дополнительно:** Agnitum Outpost Security Suite Pro, Windows 7 Ultimate 64-bit, кардридер
- **Цена:** 195 300 рублей

Компьютер года выбрать оказалось проще простого: это, без сомнений, грозный **Meijin Extreme SLI GTX 580**, который можно описать одной фразой: «Весь наш топ-2010 в красивом корпусе от SilverStone». В длинный Full Tower с развернутой на 90 градусов материнской платой **ASUS P6T Deluxe V2** установлены шестиядерный **Core i7-980X Extreme Edition**, шесть планок DDR3 по 4 Гб и сразу две **GeForce GTX 580** в SLI-связке. Под хранение данных стоит два жестких диска по 2 Тб в зеркальном режиме, а под операционную систему **Windows 7 Ultimate 64-bit** выделен твердотельный накопитель объемом 80 Гб. За звук в компьютере отвечает **Creative X-Fi Titanium**, питает все блок **Chieftec** мощностью 1200 Вт.

Производительность у такой машины, как и следует ожидать, заоблачная: в DX10-играх количество кадров в секунду зашкаливает за 430, в DX11-проектах доходит до отметки в 100, а в сложнейшем бенчмарке «**Метро 2033**» — до 57. ● *Подробнее — в «Игромании» №1/160*

Клавиатура

STEELSERIES 6GV2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 104
- **Ресурс кнопки:** 50 млн нажатий
- **Материалы:** пластик, металл
- **Цвет:** черный
- **Габариты:** 20,1x47,5x5,1 см
- **Вес:** 1,6 кг
- **Цена:** 3000 рублей

Циклопическая **Logitech G19** с поворотным дисплеем, тучей дополнительных кнопок и питанием от розетки вогнала производителей игровой периферии в ступор: за прошедшие после ее выпуска полтора года переще-голять Logitech так никто и не смог.

Но не очень-то, оказывается, и надо было: в этом году за живое нас взяли не модные тонюсенькие чиклет-клавиатуры и не многокнопочные доски-убийцы, а невзрачная на первый взгляд **SteelSeries 6Gv2**. Это клавиатура безо всякой подсветки или заигрываний с формами, сделанная в самом привычном формфакторе из простого черного пластика. Секрет 6Gv2 в кнопках: они полностью механические, громко щелкающие при нажатии, с мгновенным срабатыванием и отличным ходом. Словом, SteelSeries 6Gv2 крепче и надежнее танка — как в старые добрые времена. ● *Подробнее — в «Игромании» №2/161*

Мышь

COOLER MASTER INFERNO

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Сенсор:** 4000 dpi
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Кнопки:** 11
- **Встроенная память:** 128 Кб
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Размеры:** 8x13,5x4 см
- **Вес:** 161,5 г

Как и клавиатура от **SteelSeries**, мышка **Cooler Master Storm Inferno** не привлекает внимание ни фосфорицирующими вставками, ни причудливой формой. На прилавке ее мгновенно затмит и многокнопочная **Razer Naga Epic**, и ощетинившаяся болтами **Mad Cat Cyborg**, но стоит этим грызунам попасть на игровой ковер, как все тут же встанет на свои места.

Подгоняя прогресс, производители периферии приучили нас к тому, что мышка — это такой капризный и чуткий аксессуар, который нужно часами дотошно настраивать и обкатывать. В последние годы плевое дело купить мышь по цене видеокарты и расстроиться, что не можешь запомнить — или, того хуже, нажать — все программируемые кнопки. Забудьте! Не теряя ни макроса в функционале, проводная, эргономичная, хваткая и почти универсальная CM Inferno способна мигом перенести вас в те чудесные времена, когда на первом месте были все-таки игры, а не кнопки. ● *Подробнее — в «Игромании» №12/159*

Руль

THRUSTMASTER FERRARI WIRELESS GT COCKPIT 430 SCUDERIA EDITION

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диаметр рулевого колеса:** 28 см
- **Коробка передач:** секвентальная, под рулем
- **Количество педалей:** 2
- **Совместимость:** ПК, PlayStation 3
- **Интерфейс:** беспроводной
- **Радиус приема:** 10 м
- **Питание:** 4x AA-батарейки
- **Время работы:** 50 ч
- **Дополнительно:** встроенная память, складная конструкция, съемный руль, ручка для переноски
- **Материалы:** резина, пластик, металл
- **Цвет:** красный
- **Вес:** 10,5 кг
- **Цена:** 11 300 рублей

Производители рулей нас редко балуют, и в 2010 году можно выделить только один контроллер. Зато какой! «Руль-2010» — это **Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition**, реплика кокпита настоящей Ferrari 430 Scuderia стоимостью семь миллионов рублей

Основная особенность нового контроллера — специальная стойка, на которой закреплены как педали, так и руль. Высота и угол наклона стойки регулируются в самых широких пределах: поставил такую конструкцию перед креслом — и навсегда забыл про табуретки и скользкие столы. Примечательно, что кокпит работает безо всяких проводов: ему хватает четырех AA-батареек, а подключить его можно не только к компьютеру, но и к PlayStation 3. Для полного сходства с оригиналом не хватает только двигателя мощностью больше пятисот лошадиных сил. ● *Подробнее — в «Игромании» №8/155*

Джойстик

THRUSTMASTER HOTAS WARTHOG

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 36 + 2x 8-позиционных стика
- **Материалы:** пластик, металл
- **Цвет:** черный
- **Вес:** 6,5 кг
- **Цена:** 19 200 рублей

Приз за лучший джойстик тоже уходит к **Thrustmaster** — за **HOTAS Warthog**, кусочек двухдвигательного самолета-штурмовика Fairchild Republic A-10 Thunderbolt II по прозвищу Warthog («Бородавочник»).

HOTAS Warthog состоит из двух частей — ручки тяги и собственно рычага управления. Основания конструкций сделаны из металла, так что сдвинуть контроллер с места трудно — весит он почти 6,5 кг. Естественно, и на рычаге, и на ручке находится умопомрачительное количество всяких кнопок, тумблеров и рычажков, но нам хочется выделить техническую начинку.

Одна из важнейших характеристик джойстика — чувствительность при определении угла отклонения. Так вот, Thrustmaster отказалась от механических резисторов в пользу бесконтактных магнитных сенсоров, работающих на основе эффекта Холла. Они позволяют фиксировать 65 563 положения по каждой из осей, а благодаря тому, что в джойстике нет механических деталей, тут особо нечему ломаться и срок службы устройства исчисляется годами. ● *Подробнее — в «Игромании» №12/159*

Плеер

APPLE IPOD TOUCH 4G

В сентябре 2010 года **Apple** традиционно обновила линейку плееров **iPod**. Свежие **shuffle 4G** и **nano 6G** иначе как экспериментами мы и назвать не смогли, а вот старший **touch 4G** нас покорил.

По качеству звука он может поспорить с аудиофильским **Cowon S9**; мощнейший процессор A4 частотой 1 ГГц отображает игры с фантастической для плеера графикой; потрясающий сетчаточный 3,5-дюймовый дисплей разрешением 960x640 точек на рынке плееров вообще вне конкуренции. Все это сдобрено огромным количеством приложений в **App Store**, камерой, снимающей видео в разрешении 720p, и приправлено возможностью организовать видеозвонок обладателю такого же touch 4G или iPhone. Ну и последний штрих — Wi-Fi в паре с мощным браузером **Safari**. Путешествовать по интернету с iPod touch 4G — одно удовольствие.

● *Подробнее — в «Игромании» №12/159*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3,5 дюйма (TFT, 960x640, 326 ppi), сенсорный (мультитач)
- **Частота дискретизации:** 20-20 000 Гц
- **Сопротивление:** 32 Ом
- **Объем памяти:** 8/32/64 Гб
- **Форматы аудио:** MP3, MP3 VBR, AAC, Protected AAC, HE-AAC, Audible, Apple Lossless, AIFF, WAV
- **Форматы видео:** H264, M4V, MP4, MOV, MPEG-4, M-JPEG
- **Камера:** видео — 1280x720, 30 кадр/с; фото — 960x720
- **Беспроводные соединения:** Wi-Fi 802.11b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Время работы:** музыка — 40 ч, видео — 7 ч
- **Время зарядки от USB:** 4 ч
- **Материалы:** алюминий, пластик
- **Цвет:** черный
- **Габариты:** 11,1x5,9x0,7 см
- **Вес:** 101 г
- **Цена:** 8 Гб — 10 990 рублей, 32 Гб — 14 190 рублей, 64 Гб — 18 890 рублей

Жесткий диск

WESTERN DIGITAL WD30EZRS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Интерфейс:** SATA 2
- **Объем:** 3 Тб
- **Скорость вращения шпинделя:** 7200 об/мин
- **Объем кэш-памяти:** 64 Мб
- **Цена:** 9900 рублей

Претендентов на звание «Жесткий диск-2010» у нас тоже было два. Сначала мы думали присудить розетку **Western Digital VelociRaptor WD6000HLHX**, 2,5-дюймовому винчестеру со скоростью вращения шпинделя 10 000 об/мин и объемом до 600 Гб. Но под конец года в продаже появился жесткий диск **Western Digital WD30EZRS** — со стандартной скоростью работы, зато емкостью 3 Тб.

Но дело тут даже не в объеме: WD30EZRS далеко не первый жесткий диск на 3 Тб, та же **Seagate** выпускала подобные накопители еще летом. Но они были внешними и работали только через USB, а WD30EZRS — *внутренний* HDD. Это большое достижение, потому что у сегодняшних операционных систем есть ограничение на объем жесткого диска (2,19 Тб), и, чтобы компьютер распознавал монструозный WD30EZRS, Western Digital придумала специальную плату для слота PCIe, которая позволяет любой 64-битной операционной системе работать с новым винчестером. ●

Электронная книга

SONY PRS-650 TOUCH EDITION

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

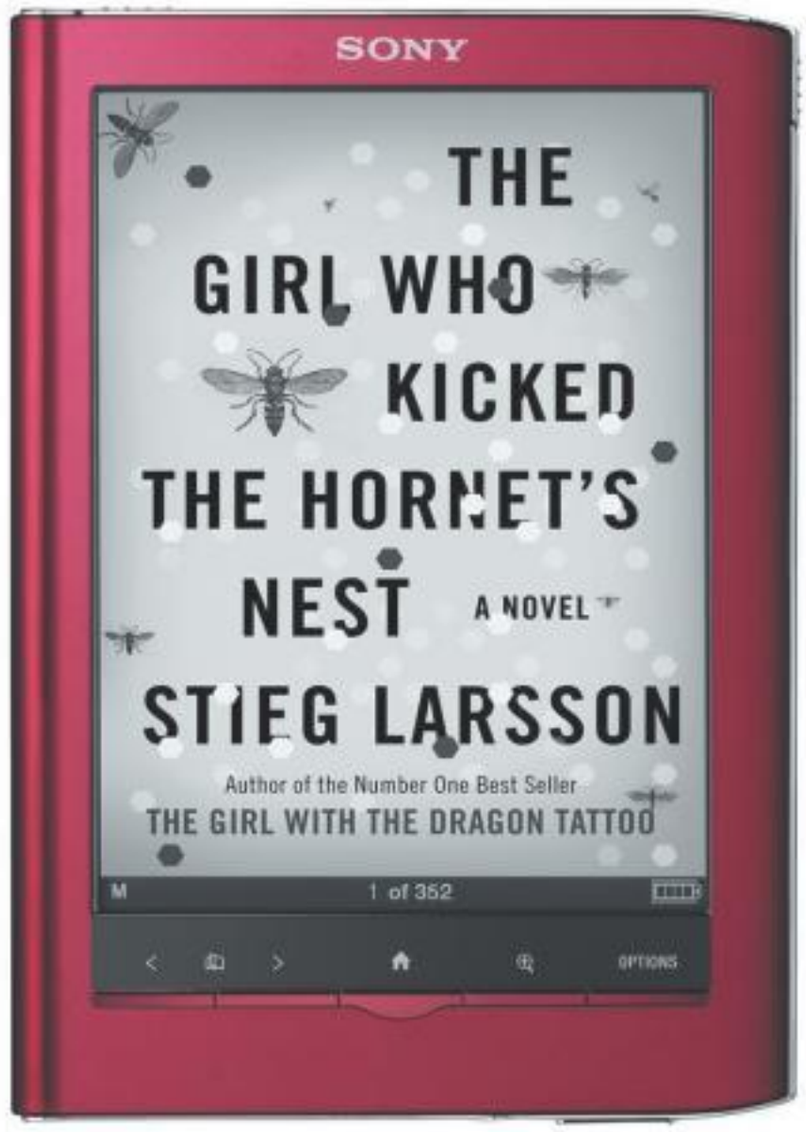
- **Дисплей:** 6 дюймов (600x800, 16 градаций серого, E-ink Pearl)
- **Управление:** 5 кнопок под экраном, сенсорный дисплей
- **Память:** 2 Гб + флэш-карты Memory Stick Duo или SD до 32 Гб
- **Поддерживаемые форматы:** EPUB, PDF, BBeB Book (LRF), TXT, RTF; JPEG, PNG, BMP, GIF; MP3, AAC
- **Аккумулятор:** 940 мАч
- **Материалы:** пластик, металл
- **Цвета:** черный, красный
- **Габариты:** 11,9x1,7x0,96 см
- **Вес:** 215 г
- **Цена:** 11 800 рублей

Лучшим ридером в этом году неожиданно оказался **Sony PRS-650 Touch Edition** — и сразу по двум причинам.

Во-первых, **Sony** наконец-то придумала, как сделать в электронной книге нормальное сенсорное управление. Японцы задействовали технологию zForce eBook Touch, лицензированную у шведской компании **Neonode**. Суть ее вот в чем. По периметру дисплея расставляются инфракрасные датчики, формирующие над экраном сетку из невидимых глазу лучей. Касаясь дисплея, палец затрудняет их прохождение, и, учитывая, где лучи прервались, книга вычисляет, в какой точке экрана произошло нажатие. Плюс такой технологии — в отсутствии и пленок, и стекла, которые затеняют дисплей и активно бликуют, поэтому читать на Sony PRS-650 Touch Edition можно даже при ярком солнце.

Во-вторых, Sony использовала электронную бумагу нового поколения — E-ink Pearl, позволяющую создать самый быстрый и контрастный на сегодня дисплей (такой же есть только у **Amazon Kindle DX**).

Остальные характеристики у Sony PRS-650 тоже на уровне: книга поддерживает форматы EPUB, PDF, TXT и фирменный BBeB Book (LRF), умеет проигрывать MP3 с AAC и оснащена памятью на 2 Гб с возможностью расширения. В продаже есть еще пятидюймовая модель **Sony PRS-350 Touch Edition** за 8000 рублей. ●



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Основные тенденции железного рынка-2010

За прошедшие 12 месяцев в нашей редакции побывали 122 железки, которые мы рассмотрели и описали во всех подробностях — ровно в ста статьях за вычетом новостей и «Новинок». 2010-й выдался богатым на события годом — с громкими и обескураживающими анонсами, ценовыми качелями и, конечно же, традиционными битвами титанов. Заново поделили рынок **NVIDIA** и **AMD**; выпустили шестиядерные процессоры **Intel** и **AMD**; раздобревшие от вала новых чипсетов, вволю нарезвились производители материнских плат. Самое время вспомнить, как это было, и сделать прогнозы на 2011 год.

Процессорные процессы

После стремительного 2008 года, в котором были представлены **Core i7** и **Phenom 2**, процессорные колоссы немного успокоились — в 2009-м они лишь вяло пополняли линейки моделей. 2010-й оживления тоже не принес: несмотря на то, что инженеры несколько взбодрились, маркетологи даже значимые модели процессоров представляли как-то буднично.

Год открыла **Intel**, введя в производство второе поколение high-k транзисторов с уменьшенными затворами и увеличенной скоростью переключения и перейдя с 45-нм на 32-нм техпроцесс. Зимой появилось новое семейство кристаллов, **Westmere**, и его первая двухъядерная линейка — **Clarkdale**, состоящая из моделей **Core i5-6x0**, **Core i3-5x0** и **Pentium G6950**. Архитектура ядра практически без изменений переехала с **Nehalem** (Core i7), а северный мост, как и у первых Core i5, был заточен под крышку кристалла. На новую линейку установили цены от 3500 рублей, и для Intel это было прорывом: до Clarkdale самый дешевый процессор на основе Nehalem стоил 7000 рублей.

Intel не была бы собой, если бы для Clarkdale не придумала что-нибудь эдакое: во все новые процессоры было интегрировано графическое ядро **GMA HD** частотой 533, 733 или 900 МГц в зависимости от модели процессора. Встроенную графику научили работать с **DirectX 10** и **Shader Model 4.0**, хотя ни о какой сверхпроизводительности речь, конечно, не шла — интегрированное GPU тянуло всего-то World of Warcraft или любую другую игру пятилетней давности. Но сам факт, что технологии позволяли на такой малой площади разместить сразу и процессор, и видеокарту, поражал.

Весной Intel сделала еще один шаг в освоении 32-нм норм — выпустила первый шестиядерный процессор, **Core i7-980X Extreme Edition** частотой 3,33 ГГц с 12 Мб

ЧИТАЙ, СТРАНА

В 2009 году мы тестировали первые электронные книги, рассказывали, что это за классная технология — E-ink, и мрачно жаловались, что, пока ридеры стоят от 11 000 рублей за штуку, у этого рынка нет будущего. Ушедший год показал, как жестоко мы ошибались.

Электронные книги сегодня можно увидеть у каждого десятого. Начался бум пятидюймовых моделей: они компактные и стоят от 6500 рублей. На ридеры с большими — шестидюймовыми — экранами цены начинаются от 8000 рублей. Появились огромные 12-дюймовые модели, которые называют учебниками будущего. Выпускаются и навороченные устройства — с Wi-Fi, интернет-браузерами и поддержкой RSS-лент. А самое главное — в конце года выпустили **Sony PRS-350** и **PRS-650** — сенсорные ридеры без бликующего стекла сверху.

Подробнее — в «Игромании» №5/152.

L3-кэша. Особенно впечатляло, что Intel впервые увеличила количество ядер без потери тактовой частоты: предыдущий топ, четырехъядерный **Core i7-975**, работал на тех же 3,33 ГГц. Естественно, любой текст о шестиглавом монстре заканчивался фразой, что при цене в тысячу евро это самый быстрый кристалл на нашей планете (хотя играм такой еще долго не понадобится).

Исполин Intel оставался в одиночестве недолго: в апреле 2010 года в продаже появились шестиядерники **AMD — Phenom 2 X6** (**Thuban**). К сожалению, AMD пришлось работать по старым 45-нм нормам, поэтому, кроме дополнительных ядер, под крышку ничего не поместилось, кэш-память осталась на прежнем уровне, а частоту работы пришлось понизить. Топовый процессор **Phenom II X6 1090T** выдавал 3,2 ГГц, младшая его версия, **1055T**, — 2,8 ГГц, и это притом, что быстрейший четырехъядерный **Phenom 2 X4 965 Black Edition** работал на 3,4 ГГц. Как-то поправить ситуацию AMD пыталась, внедрив аналог Intel Turbo Boost — технологию **Turbo Core**, автоматически повышающую частоту кристалла, если нагружено меньше четырех ядер. Но важнее всего была ценовая политика: AMD предлагала шестиядерные процессоры по цене от 6000 рублей — за такие деньги у Intel даже четырехъядерники не продавались.

Последним примечательным событием стал выпуск процессоров **Intel Core i7-875K** и **Core i5-655K** с разблокированным множителем ценой от 7000 рублей. До них такая приятная для оверклокеров опция была исключительно в кристаллах серии Extreme Edition, цены на которые начинались от 30 000 рублей.

Когда вы будете читать этот номер, в Лас-Вегасе уже отгремит Международная выставка бытовой техники и электроники — **CES 2011**. Вот на ней-то кремниевые гиганты скажут свое веское слово! Для начала удар нанесет Intel, которая представит 29 процессоров на новой архитектуре **Sandy Bridge**, ранее известной как **Gesher**. Про нее говорят уже года три, но официальной информации по-прежнему очень мало. Точно известно, что кристаллы будут производиться по 32-нм техпроцессу, что их переведут на новый сокет LGA1155 и что под одной крышкой будет располагаться от 4 до 8 ядер. К сожалению, названия линеек не изменятся — останутся прежние Core i7, Core i5 и Core i3, и путаница гарантирована.

От AMD мы ожидаем новую архитектуру **Bulldozer**, которая должна появиться весной 2011 года. С ней компания перейдет на 32-нм техпроцесс и подключит поддержку нескольких потоков на одном ядре (аналог технологии Hyper-Threading у Intel). Как и конкурент, AMD обещает выпустить восьмиядерные процессоры для домашнего использования и 16-ядерные — для серверных нужд. Также есть информация, что новые кристаллы будут работать на внушительной частоте 3,5 ГГц и при помощи технологии **Turbo Core 2** разгоняться до 4 ГГц.

Железные схватки

В 2010-м производители материнских плат получали подарки со всех сторон.

В начале года Intel представила новые чипсеты под процессоры Clarkdale, **H55 Express** и **H57 Express**, — немного урезанные копии **P55 Express**, но с добавлением интерфейса DMI, выводящего изображение и звук по HDMI, DVI, DisplayPort и VGA. Для построения мощной игровой станции новенькие платы, к сожалению, не годились: давало знать о себе ограничение на количество видеокарт. Без дополнительных чипов H55 и H57 Express поддерживали только один слот PCIe x16, зато просили за такие материнки от 2000 рублей.

В марте ход сделала AMD, выпустив чипсет **890GX**. По сути, это было простое обновление старой линейки, **AMD 7 Series**, но с приятными особенностями. Во-первых, AMD утерла нос Intel, встроив в материнскую плату видеокарту **Radeon HD 4290**, которая оказалась значительно

КАК РЫБА ОБ LED

Производители мониторов переходят на LED-подсветку. Еще в 2009 году экраны на светодиодах были в диковинку и стоили очень дорого, а сегодня 22-дюймовый дисплей с LED продается за 7000 рублей.

Правда, о качестве пока говорить рано. В подавляющем большинстве дисплеев светодиоды размещают так же, как и обычные электролюминесцентные лампы — по периметру. О равномерности подсветки в таких условиях остается лишь мечтать: она есть только в дорогих моделях, в которых диоды трех цветов расположены по всей площади матрицы.

В остальном все прекрасно: новые дисплеи значительно легче, энергии потребляют в два-три раза меньше, а уж про габариты мы вообще молчим — экраны с LED-подсветкой не толще 10-15 мм.

Подробнее — в «Игромании» №6/153.

быстрее графических ядер Clarkdale. Во-вторых, чипсет снабдили двумя полноценными портами PCIe 2.0 x16 с поддержкой CrossFireX (то есть пользователя не ограничивали в выборе дискретных видеокарт). В-третьих, AMD представила новый южный мост **SB850** со встроенной поддержкой SATA Rev. 3 (которой у Intel нет до сих пор).

В начале лета AMD выстрелила еще одним чипсетом — топовым **890FX**. От предшественника с маркировкой GX его отличало отсутствие встроенной графики (это освободило дополнительные 16 линий PCIe 2.0). В итоге получился чипсет, который изначально мог работать либо в полноскоростном режиме сразу с двумя видеокартами, либо в режиме x16+x8+x8 или x8+x8+x8+x8 с бо́льшим числом видеокарт.

Еще нельзя не отметить нашествие **USB 3.0** и **SATA Rev. 3**. Хотя интерфейсы были представлены еще в конце 2009 года, их победный марш случился только в 2010-м. Производители материнок все как один решили, что обновить старые платы — это их священный долг. В ушедшем году буквально каждый перевыпустил все свои линейки, но уже с добавлением новеньких портов. При этом, напомним, официальную поддержку SATA Rev. 3 ввела лишь AMD, Intel ее только обещает. О USB 3.0 речи вообще нет — работа этих портов до сих пор обеспечивается сторонними контроллерами. Ну и справедливости ради: поддержка SATA Rev. 3 привычным винчестерам как собаке пятая нога (если скорость и повышается, то всего на несколько процентов, заметную прибавку получают только дорогие твердотельные накопители), а вот USB 3.0 пришелся ко двору.

В 2011-м история на рынке материнских плат повторится. В самом-самом начале года появятся чипсеты под новые процессоры на основе Sandy Bridge. Будет представлено два варианта — **H67 Express** и **P67 Express**. Оба получат сокет LGA1155, научатся работать с SATA Rev. 3 и будут поддерживать до четырех планок DDR3. Основным отличием между чипсетами станет количество линий PCIe 2.0: P67 придет на смену P55 и будет позиционироваться как решение для игроков, а H67 обеспечит видеовыходами встроенные в процессоры графические ядра (соответственно, с сокращением доступных линий PCIe 2.0 под дискретную графику). Любопытно, что в обоих чипсетах откажутся от старых слотов PCI.

От AMD прилетит подарок в виде 9xx-серии чипсетов под процессоры на основе архитектуры Bulldozer. Известно о них пока немного. Скорее всего, это будут несколько доработанные версии сегодняшних AMD 8xx. Что случится с сокетом — пока не ясно; возможно, AMD соблюдет традицию и оставит обратную совместимость.

Чей кристалл тверже

Самое веселое в этом году происходило на рынке видеокарт, где AMD и NVIDIA сцепились не на шутку.

Год начался с тотального превосходства «красных». Видеокарты Radeon с поддержкой DirectX 11 расходились как горячие пирожки. Уже к февралю AMD заняла все возможные ценовые ниши и продавала серию **Radeon HD 5xxx** и за 3000, и за 20 000 рублей. NVIDIA нервно готовила ответ — первые данные о новой архитектуре **Fermi** появились в январе, но пресс-релизами и «случайными» слухами нас кормили еще четыре месяца.

И вот в апреле мы получили на тесты первые образцы **GeForce GTX 480**. Как обычно, NVIDIA выделилась. Она сделала невероятных размеров кристалл GF100 — с инновационной компоновкой, тремя миллиардами транзисторов и неуемным аппетитом. Справиться с такой махиной NVIDIA не смогла, и от GF100 пришлось отрезать один из 16 SM-блоков. В итоге перехватить пальму первенства у NVIDIA не получилось. Да, GTX 480 были немного быстрее семимесячной Radeon HD 5870, но добраться до результатов **HD 5970** «зеленому» топу оказалось не по силам.

И NVIDIA пошла на хитрость: все внимание прессы и покупателей она обратила на тесселяцию, главную гордость и самую разрекламированную фишку DX11. За ее расчет в GF100 отвечали отдельные движки, **PolyMorph engine**, благодаря которым в тестах с высоким уровнем тесселяции карты NVIDIA оказывались на голову выше конкурентов. И все бы хорошо, да была одна проблема.

После появления GF100 на рынке возникла забавная ситуация: к выпуску GTX 480 цены на «Радеоны» у нас в стране успели устаканиться — HD 5870 продавалась по 13 000 рублей, а топ от NVIDIA стоил дороже 20 000 рублей. При этом в DX10-тестах разница в производительности составляла каких-то 5-7% в пользу AMD, а в DX11-бенчмарках — 20-25% в пользу NVIDIA. Цифры впечатляли, да не слишком, тем более что и с играми вышла накладка.

В 2010 году стало очевидно, что игры делают с прицелом на консоли, которым исполнилось уже по пять-шесть лет и которые отстают от современных компьютеров как черепаха от борзой. Нагружать видеокарты стало нечем: даже в высочайшем разрешении с запредельными уровнями сглаживания в DX10-проектах топовые видеокарты выдают не нужные никому 100-150 fps. Да, с DX11 все не

ЩЁЛК-ЩЁЛК!

Производители клавиатур устали придумывать новые кнопки и играть с формами и взялись за выпуск элитных механических моделей — **Razer BlackWidow**, **Thermaltake MEKA** и **SteelSeries 6Gv2**.

В отличие от привычных мембранных кнопок, которые нужно прожимать до упора и ждать, пока они вернутся в исходное положение, механические клавиши плавно и равномерно ходят туда-сюда, не залипая. Нажатие распознается мгновенно. Кроме того, у «механики» длиннющий ход, а момент срабатывания ощущается физически и сопровождается характерным щелчком — нажата клавиша или нет, сомнений не возникает.

Понятно, что механика вряд ли снова завоюет рынок, но сам факт, что производители игровой периферии стали обращать на нее внимание, радует.

Подробнее — в «Игромании» №2/161.

так гладко — тут при самых высоких настройках платы останавливаются на 35-40 fps, но это скорее следствие кривых рук программистов и их нежелания оптимизировать игровые движки.

Итог у первой половины года получился престранный. HD 5870 показывала в играх 130 fps, GTX 480 — 140 fps. Круто! Но глаз отличий не видел (для комфортной игры в одиночном режиме как хватало, так и хватает 30 кадров). В результате бой за наши кошельки состоялся, формально NVIDIA победила, оказалась быстрее, но скорость эта была никому не нужна. Так что после появления новых GeForce в AMD немного расслабились: платы их были существенно дешевле, по производительности отставали не сильно, а звание самой быстрой в мире сохранила HD 5970.

Нервничать «красные» начали чуть позже, когда в июле NVIDIA представила процессор GF104 на видеокарте среднего уровня **GeForce GTX 460**. Цена платы — 7500 рублей, результат в DX10-играх — 100 fps, в DX11-проектах — 25-30 fps при полной нагрузке. Кроме того, NVIDIA продолжила методично давить на тесселяцию и заставила всех поверить, что за ней будущее. Все пове-

ЗАПОМИНАЙ БЫСТРЕЕ

Рынок оперативной памяти окончательно перешел на стандарт DDR3. До 2010 года память DDR2 держалась благодаря **Intel**: планки продавали под устаревающую платформу с процессорами **Core 2** — в отсутствие дешевых моделей на основе **Nehalem** старые кристаллы и соответствующая память расходились на ура. Но с появлением Clarkdale, которые стоят от 3500 рублей, необходимость в Core 2 и DDR2 отпала сама собой.

А вот цены на DDR3 в 2010 году, к сожалению, не изменилась: как стоила двухгигабайтная планка 1500 рублей, так и стоит. Зато у нас появились новые рекорды. Так, компания **Corsair** выпустила самые быстрые планки DDR3 со штатной частотой 2600 МГц. Зачем нужны такие скорости — ответа пока нет, но цифры очень впечатляющие.

Подробнее — в самом скором времени.

рили — и понесли деньги в «зеленую» компанию. И вот тут AMD ответить было нечем. Ее видеокарты mid-end уровня, **Radeon HD 5850** и **HD 5830**, не только стоили дороже, но и отставали от конкурента. А NVIDIA на волне успеха выпустила еще и урезанные **GTX 460 SE**, новый процессор GF106 для **GTS 450** — и потихоньку вернула себе первенство в самом урожайном секторе рынка.

Продолжалось это безобразие до октября, пока AMD не выкатила **Radeon HD 6800**. Под напором конкурента компания пошла на отчаянный шаг — взяла Radeon HD 5870, отрезала от нее кусочек, пришила новенькие движки тесселяции, представила все под соусом «Новое поколение», сорвала внимание прессы и выпустила в продажу. И все получилось!

Ответ GTX 460 неожиданно оказался и быстрее, и дешевле. По производительности **Radeon HD 6870** приближалась к GTX 470, **Radeon HD 6850**, в свою очередь, работала на уровне GTX 460, и обе стоили гораздо меньше, чем видеокарты NVIDIA. Правда, не у нас: в России розница существенно завысила цены на новые платы, и продукция AMD оказалась дороже, чем карточки конкурента.

Но HD 68xx была лишь затравкой перед настоящим анонсом. В конце года «красные» планировали представить новую архитектуру и топовые видеокарты **Radeon HD 6900**, которые должны были заткнуть за пояс все GeForce, вместе взятые. Не дожидаясь анонса, многие уже ставили на NVIDIA крест. Ну действительно: «зеленые» только-только выпустили Fermi, а AMD уже приготовила совершенно новые карты. Но не тут-то было.

Через две недели после новостей о HD 68xx компания NVIDIA без шума и пыли выдвинула свое «новое поколение» — **GeForce GTX 580**. Причем сделала это ну очень быстро: вот буквально во вторник рассказала прессе о свеженькой видеокарте — и в среду уже запустила ее в продажу. Понятно, что это тоже было никаким не новым поколением. GeForce GTX 580 оказалась доделанной GTX 480, которой вернули недостающую 1/16 часть процессора и повысили частоту работы. Цена на карту опять установилась запредельная (от 20 000 рублей в России), но и отрыв от Radeon HD 5870 составил внушительные 27%.

AMD такого подвоха, может, и ожидала, но виду не подала. В середине декабря она спокойно представила серию на новой архитектуре — Radeon HD 6900. Подробнее о ней мы рассказываем на соседних страницах, поэтому здесь обойдемся лишь общими положениями. GTX 580 «красные» так и не обошли и двинулись по проторенной дорожке — выставили на новые карты правильную цену. Все вернулось на круги своя и стало как прошлой весной: Radeon HD 6970 хоть и медленнее, да на 5000 рублей дешевле.

Казалось бы, после такого насыщенного года AMD и NVIDIA должны откинуться на спинки кресел и устало наблюдать, что творит рынок. Но все будет куда интереснее. 2011-й обещает нам по новой линейке и от «красных», и от «зеленых». На новые архитектуры надеяться не стоит (что **Fermi**, что **Cayman** пока превосходят все наши потребности) — подарок приготовили сторонние люди.

Многие в курсе, что и AMD, и NVIDIA заказывают графические процессоры компании **TSMC**, владельцу ряда фабрик на Тайване. В 2008 году TSMC перевела свои заводы на 40-нм техпроцесс, что дало мощный толчок к развитию видеокарт и наращиванию количества транзисторов. Все надеялись, что в 2010 году TSMC примет 32-нм нормы, но этого не случилось. Компания объявила, что будет переходить сразу на 28-нм техпроцесс — и произойдет это в 2011 году.

Понятное дело, ни NVIDIA, ни AMD такого случая не упустят. По Сети бродят слухи, что NVIDIA *уже* тестирует первые чипы на новом техпроцессе. То же говорят и об AMD. Так что в наступившем году мы точно увидим очередную двойную видеокарту Radeon, возможно, посмотрим на «бутерброд» от NVIDIA и, конечно, будем готовиться к новым сериям плат.

●●●

Каково же главное железное событие 2010 года? Что, помимо дополнительных кадров в секунду, дали нам эти самые мощные процессоры, видеокарты, материнские платы и тому подобное? Большую экономию! В 2010-м на рынке компьютерных комплектующих произошло то, что раньше могло привидеться только в сладком сне: психологический барьер в $1000 за игровую машину рухнул. Смотрите! Новые процессоры от Intel, вполне годные для прыткой игровой машины, продают за 3500 рублей. Видеокарта за 5000-7000 рублей показывает 100 fps. Оперативная память стоит копейки. Игровая система, которая тянет все современные проекты, в легкую собирается за 20-25 тысяч рублей! Еще 5000-6000 рублей стоит здоровенный 22-дюймовый монитор. Покупайте — и наслаждайтесь жизнью! Такого еще никогда не было. ● *Дмитрий Колганов*

СМОТРИ В ОБА

В конце 2009-го вышел фильм «**Аватар**», запомнившийся не только умопомрачительной работой художников и банальным сюжетом, но и тем, что его сняли на стереоскопическую камеру. А значит, это был фильм в самом настоящем 3D Stereo. К чему мы о нем в итогах года? Да к тому, что в 2010-м 3D-технологии начали массовое наступление на наши квартиры. Правда, пока только на очень обеспеченные квартиры.

Практически все основные производители выпустили собственные 3D-телевизоры, которые вместе со специальным плеером и очками переоборудуют вашу комнату в стереокинотеатр. Цены на такие телевизоры начинаются от 40 000 рублей, но пугаться не стоит: за первые Full HD-панели два года назад хотели еще больше, а сейчас они продаются по 20 000 рублей. Главное — начало положено.

Подробнее — в самом скором времени.

КНОПОЧНЫЙ ТАНК

Тестирование игровой ретроклавиатуры SteelSeries 6Gv2

Ретро — это всегда модно. Машины, мебель, фильмы, одежда, игры — везде найдется повод для ностальгии. И вот теперь дело дошло до клавиатур. Компания **SteelSeries** решила сыграть на чувствах прожженных компьютерщиков, помнящих неубиваемые клавиатуры **Mitsumi** с длинным ходом клавиш, громкими щелчками при нажатиях и наплевательским отношением к пролитому чаю или кофе. По сравнению с ними современная периферия — что нежная девушка, которая при первой угрозе здоровью складывает лапки и теряет сознание.

Наболело

Действительно, сегодняшние клавиатуры превратили из рабочего инструмента в какой-то аксессуар. Все как одна — из глянцевого пластика и с низкопрофильными бесшумными клавишами. А уж как производители изворачиваются, чтобы привлечь наше внимание! Выдумывают новые раскладки, штампуют невообразимые формы, прикручивают по двадцать клавиш для медиаприложений и игр, разрабатывают системы макросов, да что уж там — даже экраны ставят (о самых необычных клавиатурах можно прочитать в статье «Клавиатурный вопрос» в «Игромании» №5/2010). И ведь, что самое забавное, покупаешь такое чудо-юдо за 5000 рублей, балуешься — и забываешь о дополнительном функционале на третий день. И мы еще молчим, что вся эта сложная электроника регулярно умирает, отказывается работать с любимыми плеерами, а настройка макросов требует адского терпения.

Танки на подходе

SteelSeries 6Gv2 не из таких. Одного взгляда на 6Gv2 хватает, чтобы понять — это устройство для серьезных людей. «Сделана как танк» — говорит производитель. Никаких подсветок, вычурных форм и тому подобного. Стандартная прямоугольная клавиатура с большими высокими клавишами, двухуровневой «Enter» и знакомой с детства раскладкой. Из светодиодов — только три белых лампочки «Num Lock», «Caps Lock» и «Scroll Lock».

Корпус сделан из грубого черного пластика. На оборотной стороне стоят четыре широких резиновых ножки: ими клавиатура намертво цепляется за поверхность стола. Сдвинуть ее с места — та еще задача. Помимо пластика, инженеры SteelSeries активно использовали металл, так что весит клавиатура 1,6 кг! Стальные пластины вставлены специально: они спасут во время особенно нервных игровых забегов.

Без перерыва

Кнопки 6Gv2 также сделаны из черного пластика, но абсолютно гладкого. Клавиши очень высокие, с длиннющим ходом и отличной отзывчивостью. И главное — они все механические.

SteelSeries отказалась от привычных мембранных клавиш, которые нужно прожимать до упора, а потом еще ждать, пока они вернутся в исходное положение. У мембран слишком маленький запас прочности по сравнению с механикой: через какое-то время мембрана перестает восстанавливать форму, чувствительность резко падает, и кнопки начинают залипать.

По данным SteelSeries, клавиши выдерживают до 50 млн нажатий — в пять-десять раз больше, чем у стандартных клавиатур. Мы посчитали: чтобы сломать одну кнопку, нужно непрерывно нажимать на нее по 300 раз в минуту в течение 115 суток. На все клавиши, таким образом, уйдет 32,5 года.

Щелк!

Главная прелесть механики — мгновенное срабатывание. Достаточно всего на пару миллиметров утопить клавишу, и нажатие тут же распознается. При этом у механики плавный и равномерный ход, никаких рывков. И, конечно, клавиши очень громко щелкают — как в старые добрые времена.

Еще одна особенность 6Gv2 — отработка одновременных нажатий. У всех было: нажимаешь во время игры сразу несколько клавиш, а Windows противно пищит и ничего не делает. В 6Gv2 можно ударить хоть по всем кнопкам разом — распознаются. Такое вполне может понадобиться, когда бежишь в игре вперед, одновременно стрейфишься, перезаряжаешь оружие, да еще и пытаешься присесть.

Дополнительный плюс для игроков — отсутствие рядом с левым «Ctrl» кнопки «Windows», которая сворачивает игру. Вместо «Windows» стоит фирменная клавиша «SteelSeries», аналог кнопки «Fn» с ноутбуков. Зажимаешь ее — и клавиши «F1-F6» обретают мультимедийный функционал.

Рутина

Понятное дело, что на клавиатуре не только играют, но и печатают. И на 6Gv2 печатать получается ну очень быстро. Так как кнопки чутко реагируют на нажатия, быстро возвращаются в исходное положение и легко прожимаются, скорость набора заметно возрастает. К примеру, у автора этой статьи средняя скорость печати на простой низкопрофильной клавиатуре — 280-300 знаков в минуту. На 6Gv2 она возросла почти до 400 знаков.

●●●

Признаемся, мы уже давно не получали такого удовольствия от работы с новой железкой. А ведь в 6Gv2 нет ничего особенного. Это просто качественно сделанное устройство, которое прослужит не один год. Конечно, цена у клавиатуры приличная, 2600 рублей, но она действительно стоит этих денег. Это «Выбор редакции», не иначе. ● *Дмитрий Колганов*

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Количество кнопок:** 104
- **Ресурс кнопки:** 50 млн нажатий
- **Материалы:** пластик, металл
- **Цвет:** черный
- **Габариты:** 20,1x47,5x5,1 см
- **Вес:** 1,6 кг
- **Цена на январь 2011 года:** 3000 рублей

ИГРОМАНИЯ ВЫБОР РЕДАКЦИИ!

+ ПЛЮСЫ +

+ удобно печатать
+ откликается на множество нажатий
+ отличные материалы
+ внушительный вес
+ щелкает!

– МИНУСЫ –

– дороговата для обычной клавиатуры

МИЛЫЙ ДРУГ

Тестирование видеокарты NVIDIA GeForce GTS 450

За бесконечными анонсами видеокарт от **NVIDIA** и **AMD** мы все никак не успевали подготовить обзор **GeForce GTS 450**. А ведь это очень любопытная плата: она построена на архитектуре **Fermi**, поддерживает **DirectX 11** и стоит всего 4000 рублей.

Загадка

Особенность GTS 450 — кристалл. NVIDIA отказалась от **GF104**, на котором основана **GTX 460**, и разработала новый процессор — **GF106**. Это все тот же «улучшенный» Fermi с 48 CUDA-ядрами на SM-блок. Всего в нем 4 SM-блока, 192 потоковых процессора, 32 текстурных блока и 16 движков растеризации.

В стандартном варианте GF106 на 108 МГц быстрее GF104 и работает на частоте 783 МГц. Потоковые процессоры функционируют на 1566 МГц вместо 1350 МГц, а вот память — на одном с GTX 460 уровне: 1 Гб GDDR5 частотой 3608 МГц. Только работает она теперь не на 256- и не на 192-, а на 128-бит шине.

Поиски

Найти референсный образец GTS 450 было адски сложно: чип GF106 отлично разгоняется, и производители этим активно пользуются. Единственная эталонная плата обнаружилась у компании **Manli**.

Внешне GTS 450 — один в один GTX 460. Тот же корпус, та же длина — 21 см. Разницу видно только при детальном разборе. У карт разное охлаждение: в GTS 450 нет теплопроводных трубок — алюминиевый радиатор опирается на процессор напрямую и охлаждается простым 75-мм вентилятором. Также уменьшено количество розеток. GTS 450 хватает одной 6-pin вилки, вместе с PCIe x16 она обеспечивает необходимые во время нагрузки 106 Вт. Набор видеовыходов у GTS 450 минимальный — два DVI и один mini-HDMI.

Номер два

Помимо эталонного образца на тестах у нас побывала разогнанная версия карты, **Leadtek WinFast GTS 450 Extreme**. Процессор у нее работает на частоте 850 МГц, потоковые ядра — на 1700 МГц, и охлаждение посерьезнее: у радиатора появились две медные теплопроводные трубки.

Конкурентов у GTS 450 оказалось немного. У AMD в том же ценовом диапазоне есть только **Radeon HD 5750**, у самой NVIDIA — древняя, но все еще прыткая **GeForce GTS 250**, в юности **9800 GTX+**.

Все карты прошли тестирование по укороченной программе. Была синтетика — **3DMark Vantage** с **Unigine Heaven Benchmark 2.0** — и игры **Resident Evil 5**, **Devil May Cry 4** и **Aliens vs. Predator**. Графику в них мы выставляли на максимум, а вот антиалиазинг доводили только до 2x.

Детектив

Референсная GTS 450 показала очень хорошие результаты. На мониторе в 22 дюйма с ней можно комфортно играть в любые проекты хоть на DX10, хоть на DX11. Конечно, придется обойтись без сглаживания, PhysX и 3D Vision, зато настройки можно ставить на максимум — GTS 450 справится.

Новинка даже в стандартной версии обходит всех конкурентов: Radeon HD 5750 стоит столько же, а проигрывает GTS 450 11%. Чуть более дешевая топовая три года назад 9800 GTX+ (GTS 250) в DX10-играх уступает 3-9%.

С разогнанной версией можно задуматься и о 24-дюймовом мониторе — прирост в 10% обеспечит должную производительность. Доплатить за это придется порядка 700 рублей.

●●●

Если вы думаете о замене старых **GeForce 9600** или **GT220**, то GTS 450 придется вам как нельзя кстати. Если же вы в свое время купили GTS 250, то бежать за новой GTS 450 стоит только ради поддержки DX11. Ну а если вы просто думаете о том, чтобы как можно бюджетнее собрать компьютер для игр, то GTS 450 — разумное решение: благодаря ей даже с высокими настройками можно будет поиграть на большом мониторе. ● *Дмитрий Колганов*

Технические характеристики

Характеристика	Manli GeForce GTS 450	Sapphire Radeon HD 5750	ZOTAC GeForce GTS 250 Eco
Ядро	GF106	Juniper	G92b
Количество транзисторов	1,17 млрд	1,04 млрд	0,754 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	55-нм
Количество потоковых процессоров	192	720	128
Частота графического ядра	783 МГц	700 МГц	675 МГц
Частота потоковых процессоров	1566 МГц	700 МГц	1620 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR3, 1 Гб
Частота памяти	3608 МГц	4600 МГц	2000 МГц
Шина данных	128 бит	128 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	32	36	64
Количество блоков растеризации	16	16	16
Уровень энергопотребления	106 Вт	86 Вт	150 Вт
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на январь 2011 года	от 4000 рублей	от 4000 рублей	от 3800 рублей

ДОЛГОЖИТЕЛЬ

В соответствии с нынешним позиционированием, **GeForce GTS 450** — это замена **GeForce GTS 250**, и замена, надо сказать, очень ожидаемая. Старушке давно пора на пенсию: на бумаге-то она молода, да и держится бодро, но все это лишь благодаря пластическим операциям и смене паспорта — чип **G92**, лежащий в основе GTS 250, эксплуатируется **NVIDIA** еще с 2007 года.

Первой видеокартой с этим графическим процессором стала крайне успешная, хотя и урезанная **GeForce 8800 GT**. Далее производство GPU отладили, и на свет появилась **GeForce 8800 GTS 512 Мб**, в которой были задействованы все заложенные в чип функциональные блоки. Затем ядро стали переводить с 65-нм на 55-нм техпроцесс, и у маркетологов появился отличный повод переименовать старые карты, которые вскоре и появились на прилавках под именами **9800 GT** (в девичестве 8800 GT) и **9800 GTX** (переведенная на новую печатную плату и разогнанная 8800 GTS 512 Мб). Впоследствии компания еще раз повысила рабочие частоты флагмана, дав жизнь модели **9800 GTX+**, а она, в свою очередь, пережила очередной ребрендинг и стала называться GeForce GTS 250.

Другими словами, сегодняшний конкурент GeForce GTS 450 — это всего лишь доведенная до ума GeForce 8800 GT, то есть NVIDIA больше трех лет приторговывала вариациями одной и той же видеокарты, и продукт, заметьте, не терял актуальности! ● *Николай Жогов*

Синтетические тесты

3DMark Vantage

Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотношение
Manli GeForce GTS 450 (783/1566/3608 МГц)	**8511**	36 310	**10 525**	100%
Leadtek WinFast GTS 450 Extreme (850/1700/3600 МГц)	—	—	—	—
Sapphire Radeon HD 5750	7689	16 410	8867	84%
ZOTAC GeForce GTS 250 Eco	6001	**38 004**	7602	72%

Unigine Heaven Benchmark 2.0

Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношение
Manli GeForce GTS 450 (783/1566/3608 МГц)	10,6	267	100%
Leadtek WinFast GTS 450 Extreme (850/1700/3600 МГц)	**11,2**	**281**	105%
Sapphire Radeon HD 5750	—	—	—
ZOTAC GeForce GTS 250 Eco	—	—	—

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	Manli GeForce GTS 450 (783/1566/3608 МГц)	Leadtek WinFast GTS 450 Extreme (850/1700/3600 МГц)	Sapphire Radeon HD 5750	ZOTAC GeForce GTS 250 Eco
Resident Evil 5 (DX10)				
High, 1680x1050, AF 16x	**73,1**	**82,4**	67,8	71,1
High, 1920x1080, AF 16x	**64,5**	**72,3**	60,6	62,1
High, 1680x1050, AA 2x, AF 16x	**69,2**	**77,9**	64,3	59,4
High, 1920x1080, AA 2x, AF 16x	**63**	**67,4**	57,9	52,7
Процентное соотношение	100%	111%	93%	91%
Devil May Cry 4 (SC2, DX9)				
SuperHigh, 1680x1050, AA 4x, AF 16x	**84,5**	**94,2**	—	84,1
SuperHigh, 1920x1080, AA 4x, AF 16x	**79,7**	**87,1**	—	77,6
SuperHigh, 1680x1050, AA 8x, AF 16x	70,8	**80,3**	**74,5**	68,4
SuperHigh, 1920x1080, AA 8x, AF 16x	67,7	**71,8**	**68,9**	63,4
Процентное соотношение	100%	110%	95%	97%
Aliens vs. Predator (Demo, DX11)				
High, 1680x1050, AF 16x	**37,2**	**40,4**	31	—
High, 1920x1080, AF 16x	**31,4**	**35,3**	19,9	—
High, 1680x1050, AA 2x, AF 16x	26,9	**28,5**	**27,6**	—
High, 1920x1080, AA 2x, AF 16x	**22,4**	**23,7**	17,7	—
Процентное соотношение	100%	109%	82%	—
Соотношение цен	100%	118%	100%	95%
Соотношение производительности	100%	110%	90%	94%

ХОЛИВАР НЕ ВЫДЕРЖИТ ДВОИХ

Тестирование видеокарты PowerColor Radeon HD 6970

После долгих развлечений с переименованием старых видеокарт и выкатыванием «новых серий» **AMD** представила настоящее следующее поколение — платы **Radeon HD 6970** и **HD 6950** на процессоре **Cayman**. Мы незамедлительно достали старшую карту на тесты и разобрались, что же такого придумали в AMD и на что способна новая архитектура.

В очередь

Перед тем как перейти к разбору видеокарт, необходимо сказать пару слов об их месте на рынке. Грандиозной битвы HD 6970 и **GTX 580** не будет. Старшая карта, HD 6970, конкурирует с **GTX 570** и **GTX 480**. А вот у младшей, **HD 6950**, противников пока нет, она располагается где-то между GTX 570 и GTX 470. В верхнем ценовом сегменте без изменений: там остается **HD 5970**, которая до сих пор с успехом борется с GTX 580.

Несмотря на то что AMD сознательно отказалась от соревнования с GF110, ядром GTX 580, процессор Cayman на удивление интересен. От Cypress в нем остались только основополагающие элементы. Так, в Cayman используется тот же принцип суперскалярности: операции разбиваются на простые действия и выполняются параллельно. Соответственно, на месте и ядра с технологией SIMD, которые занимаются циклическими операциями, проводимыми одновременно с несколькими массивами данных.

А вот компоновка ядер изменилась. В прошлой архитектуре, VLIW5, их объединяли в группы по пять штук на одном потоковом процессоре. Четыре ядра отвечали за простые действия типа сложения и умножения, а пятое, называемое t-unit, — за специальные вычисления вроде синуса, логарифма, извлечения корня и т.п. К сожалению, с такой компоновкой сильно проседал КПД процессора: равномерно загрузить ассиметричную архитектуру сложно, и ядра часто простаивали без дела.

Теперь AMD перешла на архитектуру VLIW4. Вместо пяти ядер на потоковом процессоре оставили четыре, за-

Технические характеристики

Характеристика	AMD Radeon HD 6970	NVIDIA GeForce GTX 580	NVIDIA GeForce GTX 480	AMD Radeon HD 5870	AMD Radeon HD 5970
Ядро	Cayman	GF110	GF100	Cypress	Hemlock
Количество транзисторов	2,64 млрд	3 млрд	3 млрд	2,15 млрд	4,3 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	1536	512	480	1600	2x 1600
Частота графического ядра	880 МГц	772 МГц	700 МГц	850 МГц	725 МГц
Частота потоковых процессоров	880 МГц	1544 МГц	1401 МГц	850 МГц	725 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 2 Гб	GDDR5, 1536 Мб	GDDR5, 1536 Мб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 2 Гб
Частота памяти	5500 МГц	4008 МГц	3696 МГц	4800 МГц	4000 МГц
Шина данных	256 бит	384 бит	384 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	96	64	60	80	2x 80
Количество блоков растеризации	32	48	48	32	2x 32
Энергопотребление	250 Вт	244 Вт	250 Вт	188 Вт	294 Вт
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на январь 2011 года	14 500 рублей	19 000 рублей	13 500 рублей	11 500 рублей	19 000 рублей

СЕСТРИЧКА

Младшая видеокарта нового поколения, **Radeon HD 6950**, которую нам пока так и не удалось достать на тесты, по компоновке и возможностям практически не отличается от старшей. AMD лишь немного урезала процессор: массивов SIMD осталось 22 штуки вместо 24, количество потоковых процессоров сократилось с 1536 до 1408, а текстурных блоков — с 96 до 88. Частоты работы тоже снизили, но не сильно — до 800 МГц на процессоре и 5000 МГц на видеопамяти. Больше ничего не тронули: на месте 32 ROP, 2 Гб GDDR5 и шина памяти 256-бит.

Как видите, для карты среднего уровня HD 6950 получилось очень мощной. От старшей версии она отстает на каких-то 10%. А все из-за того, что дальше снижать характеристики некуда, иначе HD 6950 начнет конкурировать с серией HD 6800, чего AMD точно не нужно. Вот и получается, что младшая в линейке HD 6900 карта стоит почти 12 000 рублей.

Radeon HD 6950 оказалась отличным подарком для оверклокеров. Оказывается, на плате стоит тот же самый Cayman, что и в старшей версии, с 24 SIMD-массивами и скоростью работы 880 МГц, а все ограничения сделаны через BIOS. Это значит, что, если записать в HD 6950 прошивку от старшей платы, получится полноценная HD 6970! Как утверждают интернет-энтузиасты, результат стопроцентный. В крайнем случае всегда можно откатиться на заводские настройки:

двойной BIOS есть и на HD 6950. Впрочем, халява наверняка закончится даже раньше, чем этот номер появится в продаже. В AMD знают о лазейке и вовсю готовят обновленную видеокарту с железной блокировкой SIMD-блоков.

то три из них научили работать со сложными функциями. Это заметно облегчило жизнь программистам, позволило более равномерно загружать ядра и повысить производительность в расчете на площадь.

В остальном компоновка похожа на Cypress. Потоковые процессоры объединены в SIMD-массивы — по 16 штук в каждом. Всего таких наборов 24 штуки — на четыре больше, чем в Cypress, — но вот самих SIMD-ядер меньше, 1536 против 1600. За счет этого AMD удалось сэкономить место и оставить по четыре текстурных блока на каждый массив. В итоге у Cayman насчитывается 96 TMU — на 16 больше, чем у старого процессора.

Количество блоков растеризации осталось тем же, 32 ROP, но работают они быстрее: AMD ускорила обработку 16- и 32-битных значений и стала эффективнее нагружать шину памяти.

А вот и она

Отдельного упоминания стоит тесселяция. Как известно, видеокарты AMD прошлого поколения сильно проигрывали платам **NVIDIA**. В то время как последние уже давно использовали для расчета параллельно функционирующие движки, AMD даже в серии **Radeon HD 6800** продолжала работать только с одним процессором тесселяции. В Cayman количество графических движков (тесселятор, растеризатор, вершинный и геометрический компиляторы) увеличили до двух. За счет этого, по данным AMD, скорость расчета тесселяции выросла в три раза.

Продолжает AMD заниматься и улучшением изображения. В HD 6800 мы получили новый режим антиалиазинга, Morphological AA, в котором процессор работает не с геометрией, а с готовой картинкой. В HD 6900 появился еще один режим сглаживания — **Enhanced Quality Anti-Aliasing** (EQAA). По принципу работы он похож на традиционный мультисемплинг (MSAA), но, в отличие от старого стандарта, позволяет делать больше выборок на один пиксель без дополнительной нагрузки на память. В результате качество получается выше, а производительность практически не страдает.

Еще отметим, что, несмотря на количественные изменения, даже при старом 40-нм техпроцессе чип Cayman остался сравнительно небольшим, всего 389 мм² — против 334 мм² Cypress. Число транзисторов увеличилось не сильно — с 2,19 до 2,64 млрд. Сравните с GF110, процессором GTX 580, который оснащен 3 млрд транзисторов и занимает площадь в 529 мм².

Быстро и экономично

Еще одна новинка AMD — высокие частоты работы и грамотное управление энергопотреблением. В обзоре GTX 580 мы упоминали, что NVIDIA установила датчик контроля цепей питания, который не позволяет синтетическим тестам вроде **FurMark** искусственно перегружать плату. AMD пошла тем же путем, но вместо того, чтобы просто ограничить доступ к некоторым тестам, установила тотальный контроль.

В процессор встроили множество датчиков, которые в реальном времени следят за тем, какие блоки включены, как они используются, сколько на это может потребоваться энергии и так далее. В результате AMD научила платы предугадывать повышение энергопотребления и заранее снижать тактовую частоту. Причем работает это не только в синтетике, как у NVIDIA, но и в играх.

Таким образом AMD смогла оградить платы от перегрева и выхода из строя и поднять частоту процессора до впечатляющих 880 МГц, а памяти — до 5500 МГц. При этом снижение скорости при перегреве не должно влиять на производительность: троттлинг включается на доли секунды и никак не сказывается на среднем показателе fps.

Для любителей разгона AMD предусмотрела частичное отключение защиты. В настройках **AMD Catalyst**

появился специальный пункт Power Control. Через него можно увеличить или, наоборот, уменьшить количество потребляемой энергии. Хотите разогнать плату, а троттлинг сводит все ваши усилия на нет? Пожалуйста, передвиньте ползунок энергопотребления на +20% и продолжайте эксперименты. Нужно, напротив, затормозить процессор? Сдвигайте ползунок на -20%, и видеокарта все сделает сама.

Еще один подарок оверклокерам — двойной BIOS. AMD разместила на плате два набора памяти: один с жестко зашитыми заводскими настройками, второй — для наших экспериментов. В случае неудачной прошивки нужно всего лишь сдвинуть рычажок рядом с разъемами CrossFire — и откатиться к стандартным настройкам. Такое мы, признаться честно, видим в первый раз.

Красный барон

На момент запуска новой серии AMD представила всего две видеокарты — Radeon HD 6970 и HD 6950. Получить их на тесты одновременно было очень сложно. С большим трудом мы нашли старшую версию у **PowerColor**, а младшей платы в нашей стране на момент сдачи номера не оказалось.

PowerColor Radeon HD 6970 — эталонный образец видеокарты от AMD, только с фирменной наклейкой PowerColor. Внешне плата похожа на рассмотренную ранее Radeon HD 6870: вся поверхность закрыта большим угловатым кожухом, напоминающим черно-красный слоеный пирог. На дальней стороне расположен 75-мм вентилятор, который прогоняет воздух через карту и выбрасывает его за пределы корпуса. На самом процессоре по традиции стоит испарительная камера, соединенная с полностью медным радиатором.

Набор разъемов такой же, как у Radeon HD 6800: два DVI, столько же mini-DisplayPort 1.2 и один HDMI 1.4a. Все это позволяет подключить к видеокарте до шести мониторов, смотреть Blu-ray 3D на стереотелевизорах и выводить звук в форматах Dolby TrueHD и DTS-HD Master Audio.

Во время работы карточка потребляет 250 Вт и требует подключения 8- и 6-pin вилок питания.

Тесты

Про конкурентов мы уже говорили, поэтому сейчас приведем только список участников тестирования — Radeon HD 6970, GeForce GTX 580, GeForce GTX 480, Radeon HD 5870 и Radeon HD 5970. К сожалению, к сдаче номера мы не успели достать GeForce GTX 570, так что о ней поговорим в следующий раз.

Список тестов стандартный — синтетические бенчмарки **3DMark Vantage** и **Unigine Heaven Benchmark 2.0**, два проекта на DX10 — **Resident Evil 5** и **Devil May Cry 4**, две игры на DX11 — **Lost Planet 2** и **Aliens vs. Predator**.

Результаты вас немного удивят. 3DMark Vantage по результатам теста GPU поставил Radeon HD 6970 на третье место — после GTX 580 и HD 5970 и аккурат перед GTX 480. Unigine Heaven Benchmark 2.0 вообще отдал карте второе место — сразу после GTX 580! Могли ли мы подумать, что в самом тяжелом тесте с DX11 Radeon HD 6970 окажется чуть-чуть быстрее GTX 480? Ведь это значит только одно: AMD наконец-то отобрала у NVIDIA ее главный козырь — расчет запредельных уровней тесселяции.

В играх ситуация сохранилась. В первом тесте, Resident Evil 5, все карты отработали примерно на одном уровне, показывая чуть больше 100 fps. В Devil May Cry 4 до HD 5970 и GTX 580 с их невероятными результатами по 220-240 fps не добралась ни одна видеокарта. Зато из борьбы с GTX 480 наша Radeon HD 6970 вышла победителем, обогнав соперника на 9%.

Не изменилась ситуация и в DX11-играх. В тесте Aliens vs. Predator новинка от AMD не только уверенно обгоняла GTX 480, но и держалась на уровне GTX 580. А вот результаты Lost Planet 2 нам показались странными. HD 6970 отстала от GTX 480 на 18%, и это как-то не вяжется с предыдущими тестами.

Итого

Вообще же итоги тестирования скучноваты. Никаких прорывов, откровений или рекордов скорости. Да и вообще, если забыть про второстепенные технологии и посмотреть на цифры, то станет заметно, что ничему, кроме работы с тесселяцией, новую карту не научили. Разница в DX10-играх между HD 5870 и HD 6970 всего каких-то 3-6%.

Синтетические тесты

3DMark Vantage

Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотношение
AMD Radeon HD 6970	19 098	17 175	18 578	100%
NVIDIA GeForce GTX 580	**22 468**	**48 353**	**25 940**	140%
NVIDIA GeForce GTX 480	16 526	47 711	19 796	107%
AMD Radeon HD 5870	17 402	17 326	17 383	94%
AMD Radeon HD 5970	21 848	17 347	20 517	110%

Unigine Heaven Benchmark 2.0

Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношение
AMD Radeon HD 6970	24,8	626	100%
NVIDIA GeForce GTX 580	**31,6**	**796**	127%
NVIDIA GeForce GTX 480	24,6	617	99%
AMD Radeon HD 5870	11,4	288	46%
AMD Radeon HD 5970	19,9	502	80%

Нам кажется, что выход Radeon HD 6970 был продиктован не столько коммерческими соображениями, сколько необходимостью ответить на понукания NVIDIA, карты которой значительно лучше работали в DX11. Кроме того, это был прекрасный повод подстегнуть интерес к продукции AMD и, конечно, замечательный шанс обкатать новую архитектуру VLIW4. Что-то нам подсказывает, что именно она будет использоваться на новых видеокартах, создаваемых по 28-нм нормам производства. В целом же мы пока не видим смысла ни в HD 6970, ни в GTX 580 — по крайней мере до тех пор, пока не появятся игры, способные их нагрузить.

Стоит ли покупать Radeon HD 6970 — отдельный вопрос. Если у вас уже есть Radeon HD 5870, то отдавать 14 500 рублей за тесселяцию не резон. Если же вы собираете новый компьютер и мечетесь между HD 6970 и GTX 480, то, наверное, лучше будет взять новую карту. Все-таки AMD привнесла много интересных идей, подключила поддержку HD3D, добавила несколько видов антиалиазинга и научилась эффективно распределять энергию. Что же касается старшего сегмента, то в нем до сих пор господствует GTX 580. Так что если есть лишние 19 000 рублей и нужны 240 fps в Devil May Cry 4, то GTX 580 — единственный выбор. ● *Дмитрий Колганов*

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	AMD Radeon HD 6970	NVIDIA GeForce GTX 580	NVIDIA GeForce GTX 480	AMD Radeon HD 5870	AMD Radeon HD 5970
Resident Evil 5 (DX10)					
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	110,1	**113,8**	105,2	105,8	112,7
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**108,5**	108,1	106	99,4	106,7
High, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	**114,5**	108,8	106	108,5	109,8
High, 1920x1080, AF 16x, AA 16x	**108,7**	106,1	103,7	104,5	105,7
Соотношение производительности	100%	99%	95%	95%	99%
Devil May Cry 4 (SC2, DX10)					
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	—	**242,5**	147,5	—	—
SuperHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	157,9	**240,8**	138,2	131,5	218,7
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	—	**222,6**	148,7	—	—
SuperHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 16x	144,7	**217,6**	136,7	163,2	211,8
Соотношение производительности	100%	151%	91%	97%	142%
Aliens vs. Predator (Demo, DX11)					
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	53,9	62,3	42,4	48,7	**74,7**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	48,3	34	39,2	43,5	**61,7**
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	46,9	55,7	38	39,4	**66,8**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	42,1	47,4	35,1	35,2	**55,1**
Соотношение производительности	100%	104%	81%	87%	135%
Lost Planet 2 (DX11, Test A, SC2)					
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	41,2	**71,5**	47,5	32,7	47,5
High, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	40,1	**75,5**	48,2	34,3	49,7
Соотношение производительности	100%	180%	118%	82%	120%
Соотношение цены	100%	131%	93%	79%	131%
Соотношение производительности	100%	134%	96%	90%	124%

УНИВЕРСАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Тестирование игровой мыши ASUS GX900

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Сенсор:** 100-4000 dpi
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Кнопки:** 2 основные, 2 дополнительные, 2 служебные, колесико-кнопка
- **Соединение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0, позолоченный разъем
- **Размеры:** 12,2x8,2x4,3 см
- **Вес без грузиков:** 150 г
- **Дополнительные грузики:** 5x 4,5 г
- **Цена на январь 2011:** 1600 рублей

Часто человек, заглянувший без особой надобности в магазин с компьютерными аксессуарами, намертво прилипает к полке с игровыми мышами. Они словно нашептывают: «Купи меня, я нужна тебе», — и не всегда удается от них отмахнуться.

Недавно в российской рознице появилась геймерская мышка **ASUS GX900**, обладающая цветом и формами итальянского гоночного автомобиля и снабженная клеймом знаменитой серии **Republic of Gamers**. До недавнего времени эту мышь нельзя было найти в свободной продаже: такими грызунами комплектовались только мощные игровые ноутбуки ASUS, устройства совсем не среднего ценового диапазона. Но недавно тайваньская компания сжалилась над геймерами и стала продавать GX900 отдельно — и по весьма неплохой цене.

Неэксклюзивный эксклюзив

Мышь производит очень хорошее впечатление: стильный дизайн, богатое сочетание глянцевого пластика и прорезиненных поверхностей, эргономичная форма. Корпус средней длины, со стороны мизинца особый выступ, который не дает руке сползать вправо. Большой палец удобно ложится в ребристую выемку.

Над выемкой в ряд расположены две дополнительные клавиши, а сверху, перед колесом (которое тоже сделано из приятного на ощупь ребристого пластика) находятся служебные элементы — рычажок смены разрешения сенсора, полоски-индикаторы режима разрешения и кнопка-светодиод переключения игровых профилей. И рычажок, и кнопка расположены очень удобно: случайно их не нажать, но когда нужно — пожалуйста.

Поначалу удивляет, как мало на мышке дополнительных клавиш — одна, вторая и... все. Впрочем, разработчики поясняют, что GX900 разрабатывалась для игры в шутеры от первого лица и стратегии в реальном времени, а не в MMORPG — и дополнительные клавиши здесь не необходимость, а скорее бонус, хоть и очень полезный.

На нижней стороне GX900 обнаруживается поворотная крышечка. Под ней скрывается обойма для пяти комплектных грузиков по 4,5 грамма. Грузики располагаются здесь как пули в револьверном барабане, и доставать их не очень удобно, поскольку они сидят в гнездах очень плотно, а отверстия не сквозные.

Мышиный хвост защищен тканевой оплеткой и оканчивается позолоченным USB-разъемом — привычно, хотя и бесполезно. Куда интереснее, что в днище мыши проделано несколько желобков. Они позволяют вывести провод в пяти разных направлениях, практически в любую сторону — разве что только не на себя.

Программный вопрос

Программное обеспечение у нашего грызуна выше всяких похвал. С диска устанавливается драйвер и небольшая программка, которая не будет висеть у вас в системном лотке, раздражая бесполезной иконкой. Она запускается только однажды, чтобы вы могли подкорректировать настройки и сохранить их в памяти GX900: все макросы мышь будет помнить, даже если вы отсоедините

ее от домашнего компьютера и принесете, к примеру, другу.

Интерфейс программы прост и понятен. Сверху расположены закладки четырех профилей — одного стандартного и трех пользовательских. В каждом пользовательском профиле можно настроить разрешение сенсора в диапазоне от 100 до 4000 dpi (запоминаются два значения, между которыми затем легко переключаться рычажком на спинке). Можно перепрограммировать мышиные кнопки — вешать на них нажатие одной или нескольких кнопок клавиатуры или записывать длинные макросы с последовательностью нажатий. Наконец, пользовательские профили можно переименовывать и присваивать им разные картинки.

Стандартный профиль при этом остается неизменен. В нем можно перепрограммировать только разрешение сенсора. Как бы вы ни настроили кнопки в трех дополнительных профилях, в стандартном режиме мышь будет функционировать как самый обычный офисный грызун — и это очень удобно.

Профили переключаются простым нажатием на кнопку-светодиод на спинке мыши. Каждому профилю присвоен свой цвет подсветки, его можно посмотреть тут же — в программе. Если кнопка не горит — значит, мышь в стандартном режиме.

В лабораторных условиях

Единственный способ выявить все достоинства и недостатки игрового грызуна — погонять его в боевой обстановке.

Первым делом мы провели несколько игр в **StarCraft 2**, где очень важна точность движений и один неверный клик может свести на нет все предыдущие старания. В поединках по микроменеджменту GX900 показала себя хорошо: 4000 dpi, хотя это и не максимально возможное разрешение на данный момент, хватит даже профессионалу. Мы же остановились на значении в 2500 dpi и остались довольны. Здесь, правда, всплыл небольшой недостаток: если неплотно прижимать мышь к коврику, то при кликах курсор слегка подрагивает.

Вторым испытанием стала **Call of Duty: Black Ops**. Онлайновые шутеры очень требовательны к эргономике игровых мышей, и GX900 нас не подвела: благодаря удобной спинке совершенно не напрягается запястье, рука не устает даже за несколько часов перестрелок. А вот использовать дополнительные кнопки, предназначенные для большого пальца, неловко: они довольно тугие, да и тянуться неудобно.

Мышиная возня

Не устаем писать, что выбор мыши — дело очень индивидуальное, и многое тут зависит от длины пальцев, ширины ладони и прочих нюансов. ASUS GX900 более-менее универсальна: она хорошо подходит и под широкую, и под узкую руку — ладонь отлично занимает свое место, мышка как родная. Но с боковыми кнопками есть пара нюансов.

Перво-наперво, если вы привыкли класть руку прямо на центр мыши, то у вас возникнут проблемы с нажатием ближней к запястью боковой кнопки — придется неестественно изгибать большой палец. Если же у вас длинные пальцы и рука лежит скорее за мышью, чем на мыши, то получится обратная ситуация: ближняя кнопка будет нажиматься без проблем, а вот до дальней придется тянуться. Да и промежуток между кнопками настолько мал, что на ощупь трудно понять, где кончается одна кнопка и начинается другая. Мы, к примеру, при попытке щелкнуть дальнюю клавишу постоянно прижимали обе.

Второй момент заключается в том, что обе кнопки довольно упруги и нажимаются с некоторым усилием, громко клацая, — хотя, возможно, это эффект новой мыши и со временем ход клавиш смягчится.

Довольно странно сделан и индикатор разрешения. Притом что выбрать можно всегда лишь один из двух вариантов, делений на индикаторе четыре — и при переключении горят либо два, либо все четыре деления соответственно. И так как разрешение для каждого режима выставляется вручную, то можно запросто заставить GX900 работать в режиме с двумя делениями быстрее, чем в режиме с четырьмя. При желании — в сорок раз. И логика индикатора потеряется окончательно.

●●●

Как бы то ни было, ASUS GX900 и ее младшая модель GX800 — единственные на рынке мыши из игровой линейки именитого производителя, стоящие чуть больше 1600 рублей. Несмотря на некоторые недочеты, GX900 — это идеальное устройство по соотношению цена-качество. У нее есть все, что нужно человеку, который сколько-нибудь серьезно играет в сетевые шутеры или стратегии: простая настройка клавиш и разрешения, отдельные профили, качественная сборка, грузики, эргономика. Если именно эта мышь позвала вас с полки магазина, не бойтесь откликнуться на зов — она вас не подведет. ● ***Антон Шерстнев***

+ ПЛЮСЫ +

+ идеальное сочетание цены и качества
+ подходит практически под любую руку
+ отличное программное обеспечение
+ три отдельных настраиваемых профиля

— МИНУСЫ —

– подходит только для правшей
– боковые кнопки слишком тугие
– расстояние между боковыми кнопками минимально
– неудачная индикация разрешения сенсора
– маловато дополнительных кнопок

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Если вы читаете эти строки, значит вы еще живы — чего, увы, нельзя сказать о рынке компьютерных комплектующих. Ему еще долго отходить от опустошительных новогодних распродаж. Ближайшие несколько месяцев поиск интересной железки по разумной цене будет похож на охоту на редкого и очень хитрого зверя. Некоторое оживление могут вызвать разве что первые представители новой линейки видеокарт **AMD** — **Radeon 69x0**, которые сопоставимы по производительности с топами **NVIDIA**, но при этом потребляют меньше электроэнергии и стоят дешевле.

Основные изменения этого месяца:

- в бюджетной конфигурации на базе **AMD** улучшим процессор. За **AMD Phenom II X2 560** сейчас просят столько же, сколько пару месяцев назад за его собрата **AMD Phenom II X2 550**. Подешевели и хорошие корпуса: обратите внимание на линейку **Luxo** компании **Gigabyte**.
- в конфигурации «**Смерть тормозам**» на основе **Intel** заменим процессор **Core i3-550** на **Core i3-530**. Новый кристалл будет послабее, зато на сэкономленные деньги мы улучшим материнскую плату и видеокарту: шустрота **GeForce GTX 470** нам куда важнее, чем несколько лишних мегагерц процессора.
- в конфигурациях «**Займи, но купи**» сразу две интересные новинки. Во-первых, это разогнанная видеокарта **MSI R5870 Lightning** на базе **Radeon 5870**, выгодно выделяющаяся не только параметрами, но и ценой. Во-вторых, это монитор с сенсорным экраном **iiyama T2250MTS-B1**, о котором мы писали в декабрьском номере. «Перестаньте меня трогать, вам надо управлять королевством!» — помните?

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-980X Extreme Edition (Socket LGA1366, ядро Gulftown, 3,33 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб) + кулер Noctua NH-D14 (алюминий + медь, 1x14 см, 1x12 см, 900-1200 об/мин, 13-20 дБ)	38 200
Системная плата: Gigabyte GA-X58A-UD9 (LGA1366, Intel X58 Express, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 до 24 Гб, 7x PCIe x16 (SLI/CrossFireX), 2x SATA 3, 8x SATA 2, IDE, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB Combo, 2x FireWire, 2x LAN, аудио)	17 800
Память: 3x Kit 2x 2 Гб Corsair Dominator GT DDR3-2133 МГц PC3-17000 (CMT4GX3M2A2133C9)	18 765
Видеокарты: 3x ZOTAC GeForce GTX 480 ZT-40102-10P 1536 Мб GDDR5 (756/1512/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	51 300
Твердотельный накопитель: OCZ Colossus Series OCZSSD2-1CLS1T 1 Тб (SATA 2, кэш 128 Мб)	125 630
Жесткий диск: Seagate Barracuda XT ST32000641AS 2 Тб (SATA 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	6000
Оптический привод: Pioneer BDR-S05XLB (SATA, BD-ROM/R/RE DL, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW DL)	7200
Корпус: Lian Li PC-P80 Armorsuit (mATX, ATX, eATX, 4x14 см, 1x12 см, 4x USB 2.0, FireWire, eSATA, аудио) + БП Ice Hammer IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8 см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	14 700
Клавиатура: Logitech G19 (проводная, 105 основных + 30 дополнительных клавиш, ЖК-экран 320x240, 2x USB-хаб)	7240
Мышь: Razer Mamba (5600 dpi, проводная/беспроводная) + коврик Razer Vespula	7500
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe	9600
Колонки: Klegg Audio M8 501 (5.1, 5x 100 Вт + 100 Вт, 40-20 000 Гц, 95 дБ)	13 750
Мониторы: 3x ASUS VG236H (TFT TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 400 кд/м², 1000:1, DVI, HDMI, компонентный, 120 Гц, 3D Ready) + 3x комплекта NVIDIA 3D Vision	49 650
Со всеми наворотами:	**367 335**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	7450
Системная плата: ASRock 890FX Deluxe4 (Socket AM3, AMD 890FX+SB850, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800/1866 до 16 Гб, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 8x SATA Rev. 3, COM, 2x PS/2, eSATA, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	5500
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1150
Видеокарта: MSI R5870 Lightning 1 Гб GDDR5 (900/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 000
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31500341AS 1,5 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2700
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Epsilon 80PLUS 700W (700 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 6/8-pin)	5000
Системный блок:	**35 480**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: iiyama T2250MTS-B1 Multitouch (TFT TN, 22 дюйма (1920x1080), 5 мс, 260 кд/м², 1000:1, DVI, VGA, сенсорный экран с технологией мультитач)	10 500
Системный блок и периферия:	**54 330**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T Black Edition BOX (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2530
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 480 ZT-40102-10P 1536 Мб GDDR5 (756/1512/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	4100
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1150
Со всеми наворотами:	**61 860**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	8500
Системная плата: ASRock P55 Pro/USB3 (ATX, Socket LGA1156, Intel P55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 7x SATA 2, IDE, USB 3.0, 7x USB 2.0, eSATA, 2x PS/2, LAN, 2x S/PDIF-out, аудио)	3750
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1150
Видеокарта: MSI R5870 Lightning 1 Гб GDDR5 (900/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	13 000
Жесткий диск: Seagate Barracuda ST31500341AS 1,5 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2700
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Epsilon 80PLUS 700W (700 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, разборный 8-pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 6/8-pin)	5000
Системный блок:	**34 780**
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 дополнительных клавиши, USB-хаб)	3560
Колонки: Microlab X23 (5.1, 5x 14 Вт + 29 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ)	4300
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов (1920x1080), 1 мс, 300 кд/м², 1200:1, DVI, D-sub, HDMI, 4x USB, стереоколонки 2x 2 Вт)	13 400
Системный блок и периферия:	**57 560**
Замена ЦП: Intel Core i7-870 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	3500
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce GTX 480 ZT-40102-10P 1536 Мб GDDR5 (756/1512/3800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	4100
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1150
Со всеми наворотами:	**66 060**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD Phenom II X2 560 OEM (ядро Callisto, Socket AM3, 3,3 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	3674
Системная плата: ASRock M3A770DE (Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, CrossFireX, IDE, 4x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2250
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1150
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic 1 Гб GDDR5 (700/1400/3600 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	6700
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3250
Системный блок:	**19 054**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender Avante X40 (2.1, 2x 8 Вт + 25 Вт, 5-20 000 Гц)	2000
Монитор: BenQ V2420H (TFT TN, 24 дюйма (1920x1080), LED-подсветка, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, HDMI 1.3, DVI, VGA, наушники)	8600
Системный блок и периферия:	**30 694**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	2126
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	1150
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1150
Со всеми наворотами:	**35 120**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-530 (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	4580
Системная плата: ASRock H55DE3 (Socket LGA1156, Intel H55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFire X, 4x SATA 2, 1x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB, S/PDIF-out, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	2850
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1150
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic 1 Гб GDDR5 (700/1400/3600 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	6700
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3250
Системный блок:	**20 560**
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 33 дополнительных клавиши)	715
Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 Вт + 22 Вт, 55-20 000 Гц, 80 дБ)	3000
Монитор: BenQ V2420H (TFT TN, 24 дюйма (1920x1080), LED-подсветка, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, HDMI 1.3, DVI, VGA, наушники)	8600
Системный блок и периферия:	**33 855**
Замена ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	3920
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	1150
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1150
Со всеми наворотами:	**40 075**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	5800
Системная плата: ASRock 870 Extreme3 (Socket AM3, AMD 870, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800 до 16 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), 2x PCIe x1, 2x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, eSATA, 2x FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3200
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1150
Видеокарта: Palit GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (607/1215/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9150
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3250
Системный блок:	**24 580**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 дополнительных клавиш)	715
Колонки: SVEN STREAM Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц)	4300
Монитор: BenQ MK2442 (TN, 23,6 дюйма (1920x1080), 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub, HDMI, SCART, S-Video, композитный, компонентный, стереоколонки 2x 5 Вт, ТВ-тюнер)	9400
Системный блок и периферия:	**39 645**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	1650
Замена видеокарты: MSI R5870 Lightning 1 Гб GDDR5 (900/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3850
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1150
Со всеми наворотами:	**46 295**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i3-530 (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	4580
Системная плата: ASRock P55 Pro/USB3 (ATX, Socket LGA1156, Intel P55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 7x SATA 2, IDE, USB 3.0, 7x USB 2.0, eSATA, 2x PS/2, LAN, 2x S/PDIF-out, аудио)	3750
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	1150
Видеокарта: Palit GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (607/1215/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9150
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000528AS (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	2100
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Gigabyte Luxo X140 Black (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 20+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3250
Системный блок:	**24 660**
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 770L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 30 дополнительных клавиш)	900
Колонки: Microlab Solo 7C (2.0, 2x 55 Вт, 50-31 000 Гц, 85 дБ)	6700
Монитор: Samsung SyncMaster BX2450 (TN, LED, 24 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, 2x HDMI)	11 000
Системный блок и периферия:	**44 420**
Замена ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	3920
Замена видеокарты: MSI R5870 Lightning 1 Гб GDDR5 (900/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3850
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	1150
Со всеми наворотами:	**53 340**

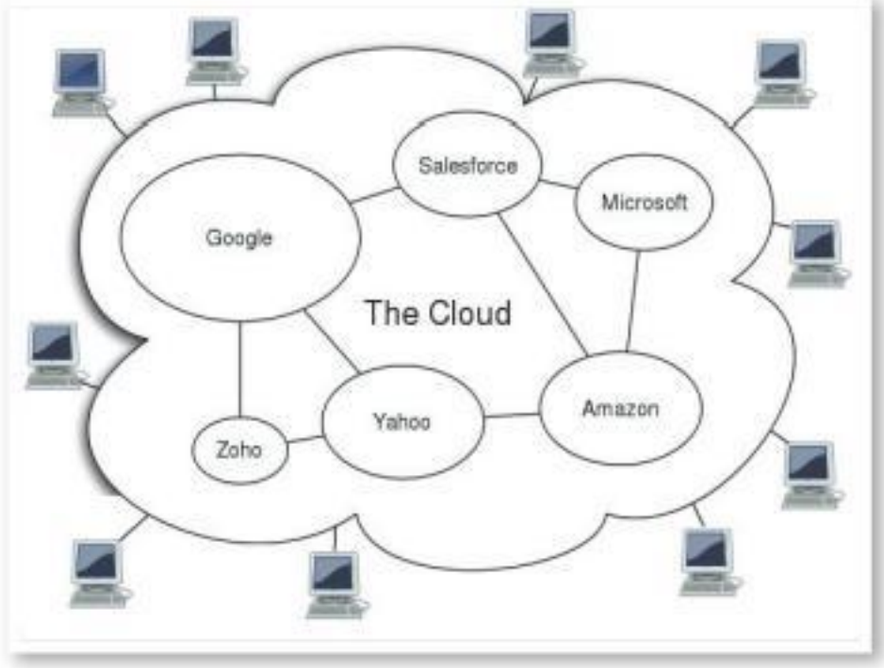
ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний

Дмитрий Горячев

Много слышу про облачные вычисления и даже понимаю, что под ними понимаются различные онлайновые сервисы. Но в чем их суть и что отличает их от простых сайтов?



Цель облачных вычислений — это предоставление пользователям удаленного динамического доступа к услугам, вычислительным мощностям и приложениям, как правило, через интернет.

Проще всего объяснить, что это такое, на примере онлайновых почтовых сервисов, того же **Gmail** или **Mail.Ru**. Вспомните: раньше вы закачивали письма к себе на жесткий диск и хранили их в программе вроде **The Bat** или **Outlook**. Теперь вы просто заходите на сайт и, ничего не скачивая на свой компьютер, читаете почту. При этом все письма и прикрепленные файлы хранятся, архивируются и обрабатываются на серверах Google или Mail.Ru их же силами. Ни жесткий диск, ни процессор вашего компьютера в этой работе не задействованы.

Другой пример — игровые облачные сервисы типа **OnLive** и **Gaikai**, о которых мы в последние два года много пишем (см. «Игроманию» №5/2009, №10/2009, №9/2010). Все игры, предлагаемые этими сервисами, запущены в дата-центрах компаний, которые находятся за десятки километров от конечного пользователя. На его компьютер передается лишь картинка: через облачный сервис на нетбуке можно запустить и Crysis.

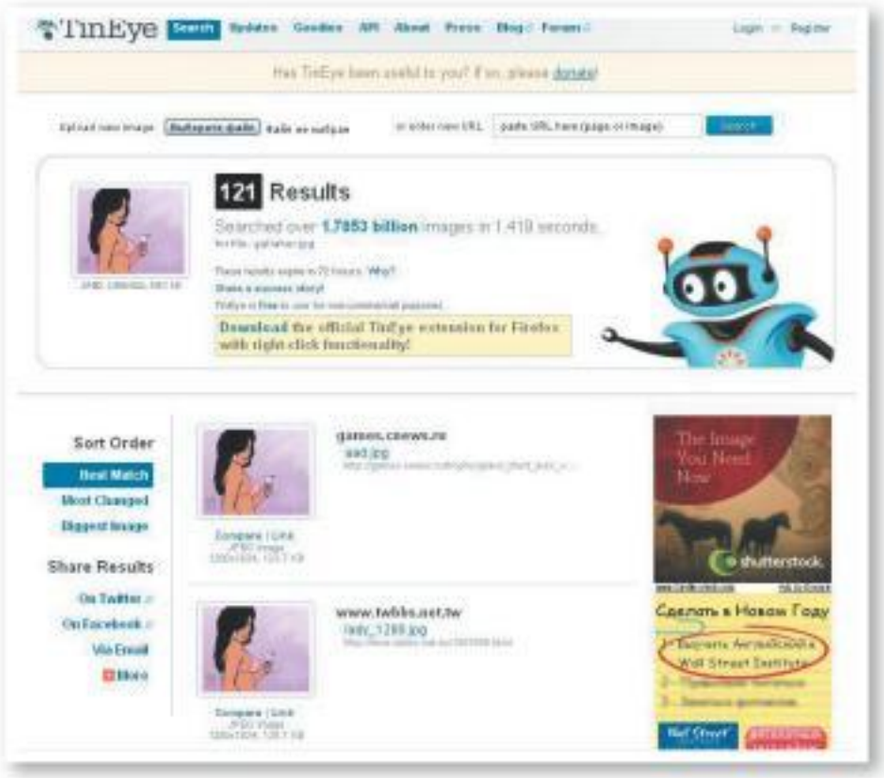
Само слово «облако» — это метафора: раньше в бизнес-презентациях интернет или сервер обозначали небольшой тучкой. С тех пор считается, что облако — это и есть множество компьютеров, собранных в дата-центре.

Сейчас облачные вычисления ведут массированную атаку на мощное железо и обычные офлайновые программы. Признайтесь: наверняка вы и сами не раз сохраняли файл в почте или заливали его на облачные хранилища данных вместо того, чтобы копировать на флэшку. Еще бы — через интернет все быстро, надежно и бесплатно. Облака выгодны и удобны всем. Пользователям — потому что проще и дешевле, разработчикам — потому что полностью исключается проблема пиратства: облачные сервисы продают не физический товар, а услугу (то есть вы пользуетесь программой, работающей на сервере, а скачать ее на свой компьютер не можете).

Запутаться, определяя, что есть облачный сервис, а что нет, очень просто. Вот YouTube — он облачный или обычный? Казалось бы, это просто сайт: он только отображает ролики, загруженные другими пользователями. Но в июне на YouTube появился первый экспериментальный облачный сервис — встроенный видеоредактор. Конечно, это не **Adobe Premiere**, но начало положено: задачу, которой раньше грузился ваш процессор, теперь выполняет сервер, выдавая вам лишь конечный результат.

Есть в интернете такой поисковый сервис TinEye.com. Вы ему скармливаете картинку, даже самую крошечную, а он за какие-то доли секунды перерывает огромную базу изображений и выдает десятки ссылок на сайты, где эта картинка используется. Причем она может быть перекрашена, изменена, повернута, отражена... ошибается TinEye редко. Это же фантастика! По какому алгоритму он ищет картинки среди миллиардов изображений?

Возможности специализированного поисковика картинок TinEye, в базе которого в декабре было почти 1,8 млрд изображений, поражают многих. Сам алгоритм удивления не вызывает — программ, которые ищут дубликаты картинок, существует множество. Поражает



время обработки информации: вообще-то требуется несколько сотен миллионов лет, чтобы, выполняя лишь один запрос, сравнить предложенное пользователем изображение со всеми имеющимися в базе! Так как же справляется TinEye?

Есть несколько несложных способов сравнения картинок. Самый распространенный — это когда компьютер анализирует изображение, выделяет на нем самые характерные области и заносит их в базу. Поиск по такой базе идет куда быстрее, чем по всей коллекции изображений, ведь приходится сравнивать не миллионы пикселей, а лишь сотни. Однако и в этом случае нужную картинку удастся найти за несколько лет или, если повезет, месяцев. Все равно долго.

Скорее всего, движок TinEye использует метод хэширования изображений. Для каждой картинки создается хэш — цифровой код, который становится для нее чем-то вроде отпечатка пальца. Когда цифровой код создан для всех картинок, поиск идет простым сравнением чисел, при этом скорость сверки достигает порядка полумиллиарда кодов в секунду. Код позволяет не учитывать цвет, размеры и мелкие особенности изображения, поэтому метод дает отличные результаты: картинку можно зеркально отразить, сделать монохромной, наложить фильтр, повернуть под углом до пятнадцати градусов, обрезать, добавить к изображению рамку, нанести на него какие-нибудь знаки или символы — и при этом поисковик все равно найдет требуемое.

Или не найдет: чем больше искажений, тем больше вероятность неудачи. Если повернуть изображение больше чем на 15 градусов, слишком сильно скадрировать или превратить его в негатив, TinEye окажется бессилен. Этим, кстати, часто пользуются создатели сайтов для того, чтобы скрыть от поисковика незаконно используемые авторские работы: повернул изображение под большим углом — и хозяин его уже не отыщет.

Как упростить TinEye работу и оптимизировать поиск? Наш совет: не зацикливайтесь на разрешении — лучше предложить поисковику маленькую, но чистую картинку, чем большую, но украшенную десятком баннеров. Можно даже попробовать вырезать чистый участок изображения и использовать для поиска его.

Винчестер начал, как говорят, «сыпаться». Теперь приходится выбирать новый. Подскажите, как найти надежный жесткий диск?

Лучше всего остановиться на модели с одной пластиной. Такие винчестеры, может, и не самые объемные, зато остальные характеристики у них ненамного, да лучше: эти жесткие диски более ударопрочные, менее горячие, меньше потребляют энергии.

Не будем советовать конкретные модели, но есть мнение, что сейчас лучше всего жесткие диски удаются компаниям **Hitachi** и **Western Digital**. Модели этих производителей не всегда ставят рекорды по части потребительских характеристик (шум, нагрев, скорость чтения/записи), но, по статистике, оказываются в ремонтных мастерских реже собратьев.

Когда выберете подходящую модель, поищите в Сети негативные отзывы: бывает, что некоторые серии винчестеров выходят у производителей небезупречными, и об этом много пишут.

А вообще нельзя не заметить, что практически любой винчестер будет работать долго и без проблем, если обеспечить ему хорошее охлаждение и не подвергать механическим нагрузкам — ударам и вибрации. ■

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

Термоядерный редактор

СОЗДАНИЕ МОДИФИКАЦИЙ ДЛЯ FALLOUT: NEW VEGAS. ЧАСТЬ 2

Как и обещали, мы продолжаем публикацию статей, посвященных работе в **Garden of Eden Creation Kit** (сокращенно **G.E.C.K.**) — официальном редакторе для **Fallout: New Vegas**, позволяющем перекроить в игре практически все что угодно.

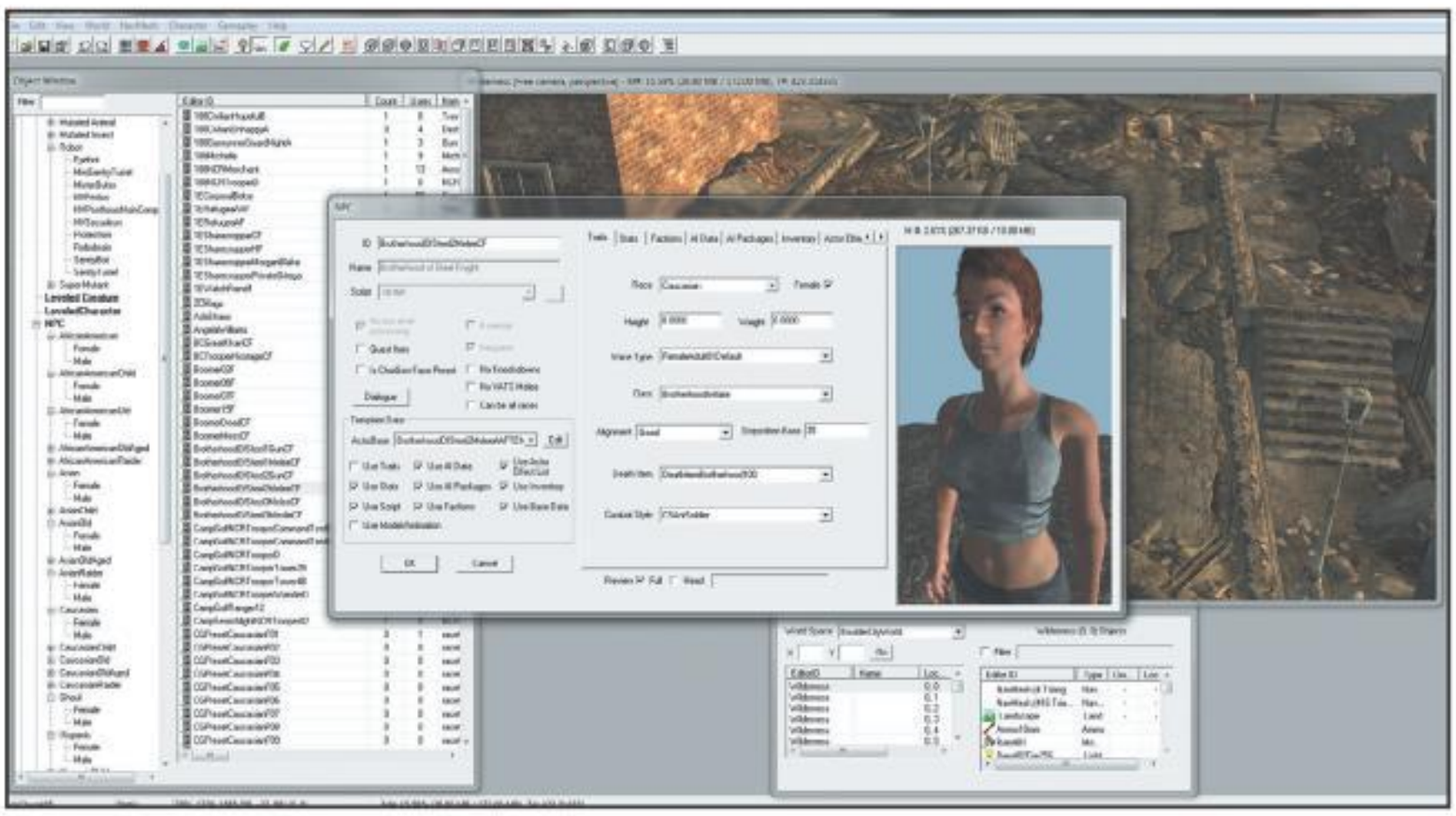
Тема нашего сегодняшнего материала — редактирование параметров NPC (здоровье, пол, рост, уровень развития и т.д.) и характеристик, влияющих на поведение персонажа, а также модифицирование внешнего облика главного героя.

БАЗОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

К сожалению, внешность далеко не всех представленных в игре персонажей до конца отражает их характеры, внутреннюю сущность. И наоборот. Но это можно легко исправить, используя официальный инструментарий. Чем мы с вами сейчас и займемся.

Запустите исполняемый файл **Geck.exe**, проживающий в корневом каталоге с Fallout: New Vegas. Когда редактор загрузится, подключите к нему мастер-файл, содержащий игровые данные. Для этого выполните команду **File/Data**, в открывшемся диалоговом окне дважды щелкните по файлу **FalloutNV.esm** и нажмите кнопку **OK**.

Раскройте категорию **Actors/NPC** в окне **Object Window** (по умолчанию занимает левую часть приложения), а затем произвольную дочернюю по отношению к ней группу — скажем, **Caucasian**. Выберите любую запись в табличке напротив и дважды щелкните по ней левой кнопкой мыши. Перед вами предстанет окно, в котором редактируются почти все характеристики персонажа, от роста и пола до фракционной принадлежности и модели поведения. Разберем предназначение основных атрибутов.

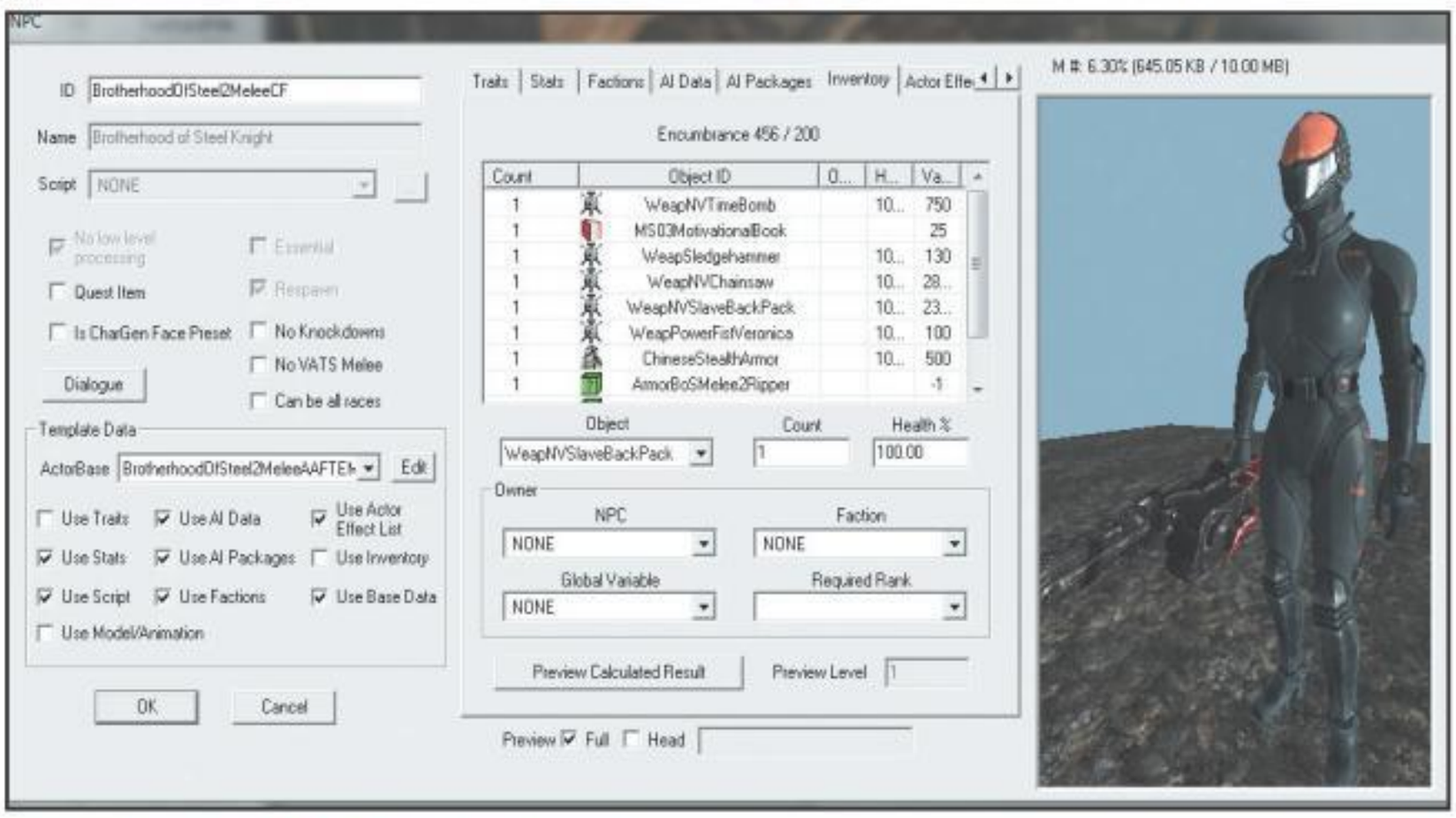


Окно редактирования параметров персонажа.

РАСОВЫЙ ВОПРОС

Начнем с характеристик, расположенных во вкладке **Traits**. Параметр **Race** определяет расовую принадлежность NPC, от которой напрямую зависит внешний облик персонажа. Опция **Female**, будучи активированной, указывает на то, что мы имеем дело с персонажем женского пола, и соответствующим образом перестраивает трехмерную модель.

Следующая интересная характеристика, **Height**, задает рост — или, точнее даже сказать, масштаб подопытного NPC. Она позволяет с легкостью превратить его хоть в Гулливера, хоть в лилипута. Атрибут **Voice Type** отвечает за голос персонажа. Характеристика **Class** устанавливает класс NPC, от которого зависят различные жизненные показатели и уровни скиллов персонажа. Параметр **Alignment** указывает, является ли NPC добрым, злым или нейтральным, используется для кармы. Из раскрывающегося списка **Death Item** нам предлагается выбрать предмет, который будет добавлен в инвентарь персонажа после его смерти. И, наконец, атрибут **Combat Style** задает стиль боя NPC.



Наполняем инвентарь NPC всем самым необходимым.

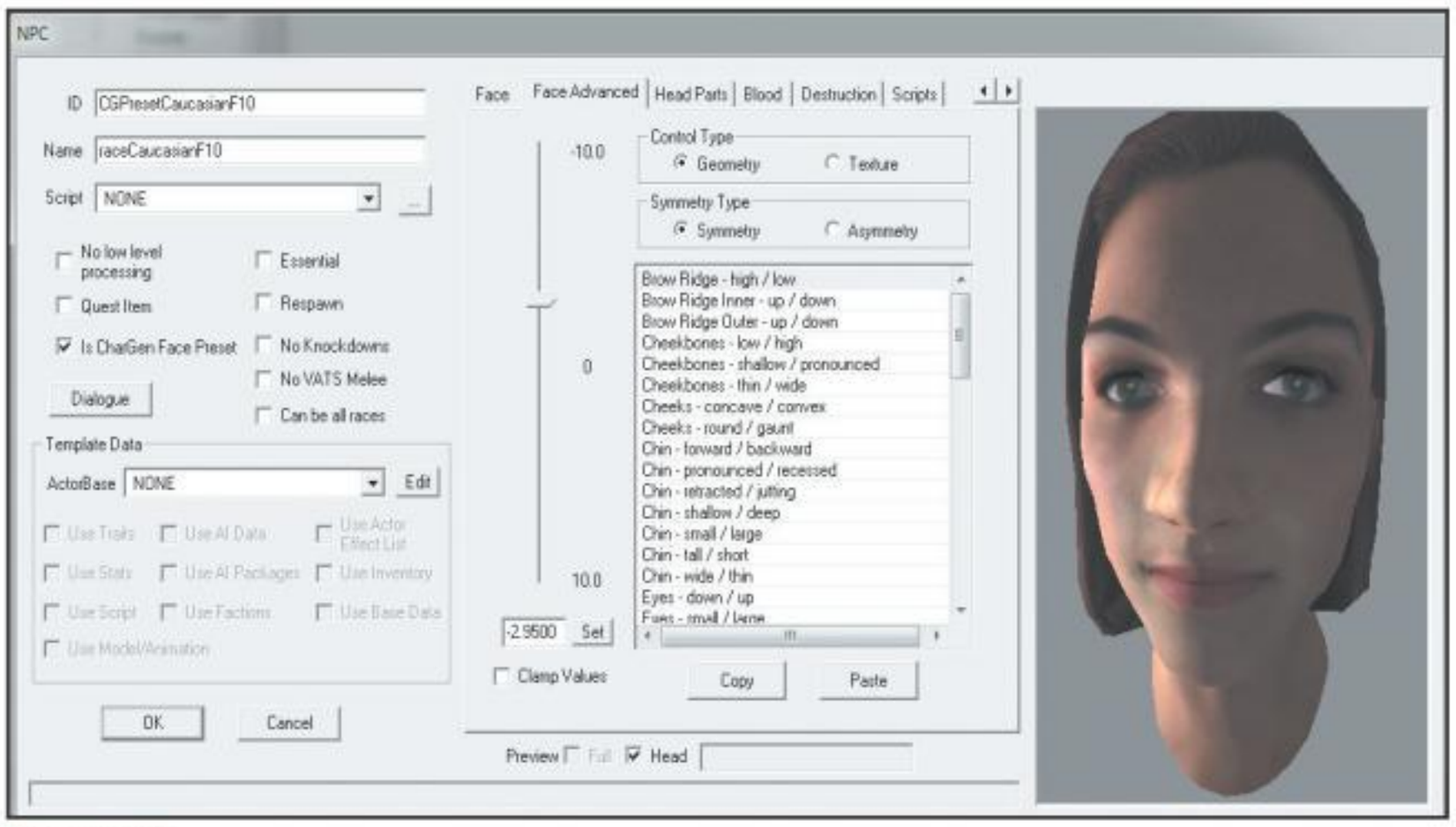
ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД

Несколько слов о том, как подгрузить модельку персонажа в поле предварительного просмотра. Дабы взглянуть на редактируемого NPC в полный прост, отметьте галочкой пункт **Preview Full** в нижней части окна NPC. Хотите наблюдать только голову персонажа? Тогда поставьте флажок напротив метки **Head**.

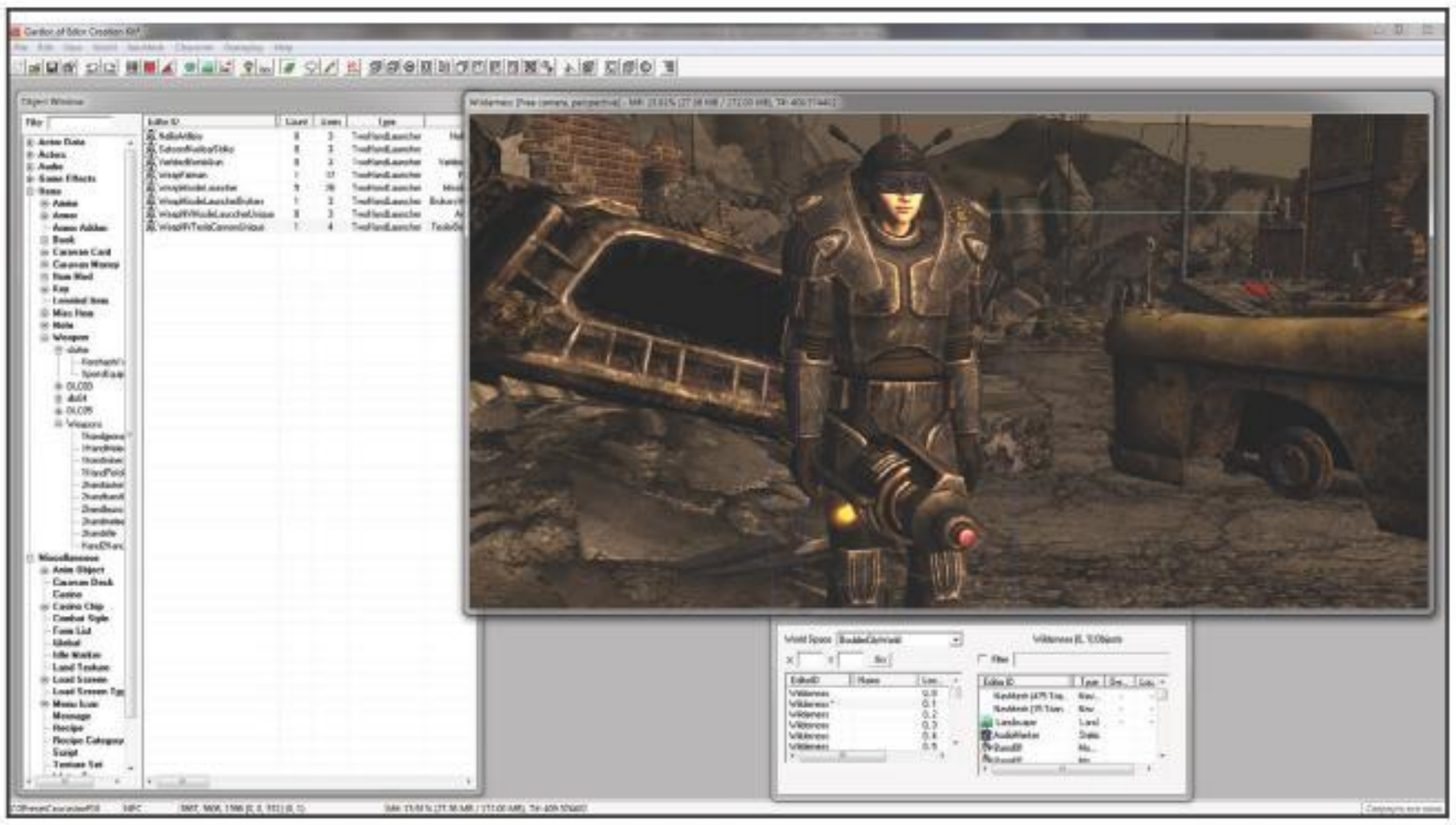
Следующий пункт назначения — вкладка **Stats**. Она содержит информацию об уровне развития персонажа, скиллах и ключевых жизненных показателях. Чтобы получить возможность редактировать значения этих параметров, необходимо в области **Template Data** окна NPC снять флажок напротив комментария **Use Stats**.

Коротко об основных атрибутах. Характеристика **Level** задает начальный уровень развития персонажа. Параметр **Base Health** определяет базовый уровень здоровья NPC. Атрибут **Speed Mult %** передает игровому движку информацию о скорости перемещения персонажа, по умолчанию она составляет 100 процентов (соответственно, 200 — ускорение в два раза, 50 — замедление в два раза). А вот настройка **Fatigue** отвечает за усталость NPC. Если вы уберете галочку, находящуюся по соседству с пунктом **Auto calc stats**, то сможете подправить все заключенные в этот блок атрибуты. В частности, подкорректировать значения скиллов из соответствующей таблички (**Skills**).

Заглянув во вкладку **Factions**, вы сможете задать фракционную принадлежность персонажа, сформировать список группировок, в которых будет состоять редактируемый NPC. Снимаете флажок **Use Factions** из группы параметров **Template Data** окна NPC, щелкаете правой кнопкой мыши по любой области внутри таблицы **Factions and Ranks**, в выпадающем меню выбираете пункт **New** и в появившемся окне дважды щелкаете по записи с названием наиболее подходящей группировки из списка. Как видите, проще простого. Избавиться от созданной привязки тоже несложно — выделяете неугодную запись в таблице **Factions and Ranks** и нажимаете клавишу **Delete**.



Пластика лица.


Обратите внимание, что модифицирование NPC из местной игровой библиотеки автоматически приводит к изменению всех его копий, размещенных на карте.

МОДЕЛЬ ПОВЕДЕНИЯ

Вкладка **AI Data**, следующая за **Factions**, включает параметры, которые задают модель поведения персонажа в игровом мире. Если атрибуты из данного блока не получается исправить, деактивируйте флажок **Use AI Data** из области **Template Data** окна NPC. Давайте познакомимся с несколькими ключевыми атрибутами из этой категории.

Параметр **Aggression** отвечает за степень агрессивности персонажа и может принимать одно из следующих значений (выбираются из раскрывающегося списка): **Unaggressive** (неагрессивный, NPC не пытается развязать бой с кем-либо), **Aggressive** (агрессивный, NPC атакует встретившихся на своем пути врагов), **Very Aggressive** (очень агрессивный, NPC атакует неприятелей и нейтралов, но друзей не трогает), **Frenzied** (взбешенный, NPC атакует всех и вся, подвернувшихся ему под руку, без всякой на то причины).

Характеристика **Confidence** отвечает за уверенность персонажа в себе и своих силах, возможные значения — **Cowardly** (трусливый, избегает любые явные и не очень угрозы), **Cautious** (осторожный, никогда не полезет на рожон, не рассчитав свои силы), **Average** (средневзвешенный, старается избегать более грозных, чем он, соперников), **Brave** (храбрый, может ретироваться только в критической ситуации) и **Foolhardy** (безрассудный, никогда не отступает, никого не избегает, то есть ведет себя так, будто ему уже нечего терять).

Будет ли кому-то помогать NPC или нет, зависит от значения параметра **Assistance**: если вы выберете из раскрывающегося списка пункт **Helps Nobody**, то NPC выступит одиночкой, которому абсолютно наплевать на всех окружающих; отдадите предпочтение значению **Helps Allies**, и персонаж с радостью поможет в бою союзникам; наконец, если остановитесь на опции **Helps Friends and Allies**, то NPC не оставит в трудную минуту ни друзей, ни союзников.

Еще одна заслуживающая внимания настройка — **Aggro Radius**. Она задает радиус (центр отсчета — сам NPC), при нахождении в котором нейтралов или врагов персонаж приводится в состояние повышенной боевой готовности. Изменить значение данного параметра можно только после проставления галочки рядом с комментарием **Aggro Radius Behavior**.

ИНВЕНТАРЬ

Настало время заполнить рюкзак NPC снаряжением и вооружением. Прежде всего уберите галочку рядом с пунктом **Use Inventory** из области **Template Data** окна NPC. Затем переместитесь во вкладку **Inventory**. Выберите любой предмет (оружие, патроны, броню, одежду, медикаменты и другие вещицы) из местной игровой библиотеки (окно **Object Window**), например китайскую стелс-броню (категория **Items/Armor/armor**, элемент **Chinese StealthArmor**), и перетащите ее в табличку из вкладки **Inventory** в окне редактирования персонажа.

Если на NPC не было никакой одежды, он тут же будет облачен в выбранный нами защитный костюм. Если у вас не получается добавить какой-то объект (сундук, дверь, фрагмент стены, светильник и т.д.) в «походный мешок» NPC, то с 99-процентной вероятностью он просто не является предметом инвентаря.

Как вам идея устроить самый настоящий зомби-апокалипсис в Нью-Вегасе? Для реализации задуманного всего-то и нужно, что перерисовать текстуры гулей, сделать их куда более быстрыми и агрессивными и населить полученными созданиями ключевые игровые локации.

На этапе работы с инвентарем нас, по сути, интересует всего лишь один огромный блок объектов — **Items**. При необходимости вы можете отредактировать некоторые параметры внесенных в список элементов — скажем, изменить количество объектов данного типа (параметр **Count**, по умолчанию это 1, но если вы, к примеру, решите добавить в инвентарь NPC патроны, то логично будет вписать в данное поле цифру побольше) или «здоровье» (степень износа предмета, атрибут **Health**).

ВНЕШНИЙ ОБЛИК

С параметрами и инвентарем разобрались, теперь можно и над внешностью NPC поработать. Перейдя во вкладку **Face**, вы сможете настроить ряд параметров, от которых напрямую зависит вид лица и форма головы персонажа, — состарить/омолодить NPC (параметр **Age**), скорректировать цвет лица (настройка **Complexion**), а также отрегулировать длину волос (**Hair Length**) или покрасить их (**Hair Color**).

И все это простым перемещением бегунков с помощью мыши (или выбором нужного цвета из палитры в случае с тонированием волос). Если не хочется самим возиться с подбором оптимальных значений, можете доверить это тяжкое дело компьютеру. Всего одно нажатие магической кнопки **Generate** — и редактор автоматически в соответствии с заложенными в него алгоритмами сгенерирует совершенно новую физиономию.

А теперь — пластика лица! Да-да, вы не ослышались. G.E.C.K. дает возможность попробовать себя в роли пластического хирурга и сделать несколько эстетических операций на лице подопытного NPC — подтянуть лоб, удлинить/укоротить нос и т.п. Тех, кто горит желанием до неузнаваемости перекроить лицо NPC, милости просим во вкладку **Face Advanced** окна NPC. Все же равнодушные могут смело переходить к следующему абзацу. Чтобы изменить форму определенной части лица, вы, конечно, можете согласно всем правилам выбрать из списка нужную часть физиономии, после чего отрегулировать ее параметры с помощью бегунка, но зачем, если есть куда более простой и наглядный способ? В окне предварительного просмотра щелкаете правой кнопкой мыши по тому участку лица, который хотите модифицировать, и, не отпуская ее, передвигаете манипулятор влево/вправо или вверх/вниз относительно коврика. Все изменения отображаются в реальном времени. Проще некуда.

Вдоволь наигравшись с редактированием формы лица NPC, активируйте вкладку **Head Parts**. Здесь вы можете выбрать тип прически (раскрывающийся список **Hair**) и цвет глаз (**Eyes**) персонажа.

Последнее, что касается NPC. Если вы не хотите, чтобы персонаж истекал кровью при ранении, не задумываясь, отправляйтесь во вкладку **Blood** и деактивируйте флажки, расположенные напротив пунктов **Blood Spray** и **Blood Decal**. Чтобы принять изменения и закрыть окно редактора параметров NPC, нажмите кнопку **OK**. Как только вы это сделаете, все внесенные вами правки тотчас вступят в силу и распространятся на все копии объекта (то есть нашего NPC), размещенные на карте.

Представленные в игре животные, монстры и роботы редактируются аналогичным образом, различия минимальны.

На всякий случай напомним, как добавить NPC из игровой библиотеки в произвольную локацию. Раскрываете блок **Actors/NPC** в окне **Object Window**, здесь же выбираете нужную подкатегорию (например, **AfricanAmerican/Female**), цепляетесь левой кнопкой мыши за определенный элемент в таблице напротив (скажем, **Boomer03F**) и перетаскиваете его в окно перспективы. Отпускаете левую кнопку мыши — и модель появляется на карте. Да, только не забудьте предварительно выбрать нужное игровое пространство в местном браузере локаций (окно **Cell View**). ■

www.igromania.ru

ЦЕНТР ИГРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Главный редактор

Всех приветствую из самых недр настоящего редакторского ада. В этот раз работа над «Почтой» самым подлым образом совпала с моментом, когда редакторы веселой ватагой обсуждали, в какой последовательности будут размещены игры в итогах года. Поначалу все шло хорошо, но когда дело дошло до частностей, то все едва не закончилось дружеской поножовщиной. Вроде бы все со всеми были согласны, но как только вставал вопрос, что поставить выше — Mass Effect 2 или Red Dead Redemption, Metro или Fallout, — дружба и взаимопонимание уступали место ораторской... или оральной, кому как больше нравится... вакханалии.

Путем метких словесных зуботычин и благодаря чувству локтя мы в итоге пришли к победному консенсусу — к решению, с которым были согласны все, а те, кто не был, все равно согласились, потому что ну как ты не согласишься, когда кулак общественного гнева занесен и правосудие готово свершиться?!

Светлана, как истый борец за справедливость, верещала, как водится, пуще всех. Но в итоге именно она всех и примирила. На этом ее боевой дух, видимо, истощился, почту она уже читала вяло, а когда дело дошло до ответов, без боя сдала знамя первенства в мои цепкие лапы. И как ни старался я всучить его ей обратно — эта затея так успехом и не увенчалась.

Впрочем, кое-какие трезвые мысли в ее взбалмошной головке все же зародились. Чтобы не спугнуть, приступаем.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Ведущая почты

Здравствуйте, дорогие читатели. Старпом, надеюсь, лучи ненависти, которые я посылаю в твой адрес, достигли цели и испепелили остатки серого вещества, которое еще сохранилось в твоей черепной коробке? Есть мнение, что полное отсутствие нейронов пойдет тебе несказанно больше, чем то жалкое их наличие, которое имеет место быть сейчас. Не пытайся понять эту фразу: когда ты заворачиваешь нечто подобное, тебя ведь никто не понимает, хотя все усиленно делают вид, что поняли...

А если серьезно, то я просто рада снова оказаться вместе с вами в «Почте», потому что подведение итогов десятилетия в прошлом номере и года в этом далось нам действительно непросто. Зато сейчас есть отличная возможность отдохнуть и спокойно и размеренно ответить на самые интересные письма, что упали за прошедший месяц на наш ящик. Начинаем.

ПИСЬМО НОМЕРА
ЦИРФА ПРОТИВ РЕТЕЙЛА

Привет, Алексей. Недавно посмотрел тебя в передаче по «РБК», ты там рассказывал про розничные и цифровые продажи, упомянул, что цифровые впервые за всю историю перегнали розничные и что в ближайшее время все сильно поменяется. Вопрос такой, как поменяется, почему и неужели у розницы не осталось никаких преимуществ? — Chicken The Slow

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Собирал цифровые сливки

По поводу преимуществ ретейла (то есть розничных продаж) очень хорошо недавно все объяснил Фрэнк Пирс, вице-президент отдела разработок Blizzard. Сказал он следующее: «Важнейшее преимущество ретейла состоит в том, что настоящий поклонник игр имеет возможность закупиться коллекционным изданием. Взгляните на Cataclysm и StarCraft 2... В розницу вы можете купить то, чего в цифровом виде не купите никогда, — коллекционные издания, популярные среди фанатов... Мы устраиваем запуски хитовых игр по всему миру, и там вы можете встретиться с разработчиками. Как вы встретитесь с разработчиками в цифровом магазине?»

Примерно так дела и обстоят. Цифра удобней, быстрее, комфортней, но она не дает ощущения причастности... Нельзя подержать коробочку в руках, поставить фигурку на полку, повесить плакат на стену, пожать руку разработчику. А еще нельзя пойти в магазин, сдать старую игру, купить по дешевке другую БУ. У нас в стране вторичный рынок практически не развит, на Западе же — это мощная составляющая ретейла.

Но все это не отменяет важного факта. За цифрой будущее, ретейл еще какое-то время посопротивляется, погрозит костлявым пальцем, повоюет, а потом — нет, не умрет, просто станет более нишевым и узкоспециализированным. Для тех самых фанатов, которым интересно коробочку распечатать, наклеечку на холодильник шлепнуть, плакатик на стену повесить, диск на полочку поставить, артбук полистать. В общем, в какой-то степени для нас с вами, а не для тех, кто покупает игры от случая к случаю, да и то лишь потому, что от знакомых услышали, что «Дибало 10» — это крутота.

Какие изменения произойдут, когда цифровая доставка контента начнет тотально доминировать над ретейлом, предсказать не берусь. Пророчества вообще вещь неблагодарная — всегда пальцем в небо и 50 на 50. Как в том анекдоте: либо встречу динозавра, либо не встречу.

«Здравствуйте, и простите меня, игроманьяки, если что не так офор-мила. Оцените мою ручную работу — вышила герб из кодекса ассасинов, шелком и металлизированными нитками. У дяди Марио в Assassin's Creed 2 на левом лацкане такой же вышит, присмотритесь. Так ведь никто не понимает!» — Полина Гладкова.

World of Warcraft: Cataclysm

2011	Февраль	February					
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
5		1	2	3	4	5	6
6	7	8	9	10	11	12	13
7	14	15	16	17	18	19	20
8	21	22	23	24	25	26	27
9	28						

Издатель/Разработчик Blizzard Entertainment

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

2011	Февраль	February					
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
5		1	2	3	4	5	6
6	7	8	9	10	11	12	13
7	14	15	16	17	18	19	20
8	21	22	23	24	25	26	27
9	28						

Издатель LucasArts **Разработчик** BioWare Austin

ИГРОМАНИЯ

Только не ждите, что после торжества цифры случится вселенский экстаз, рай на Земле, мировой обвал цен на игры и StarCraft 3 за $0,99. Сильно вряд ли. Но вот то, что цены на игры станут более гибкими и податливыми — факт. Ретейл перестанет поддавливать цифру, и она сможет адекватно конкурировать сама с собой. Правда, для нормальной конкуренции еще нужно, чтобы качественных и популярных сетей для продажи игр стало больше. Чтобы появилась, условно, еще парочка Steam, троечка Direct2Drive, улучшенный EA Store, ну и до кучи десяток Windows Live Marketplace.

Про консоли, понятное дело, речи не идет, потому что шансов, что они отдадут цифровую дистрибьюцию в чьи-то лапы, кроме своих цепких и жадных, не приходится. С другой стороны — и там цены наверняка снизятся, потому что издателю всегда выгодней продать миллион копий игры по десять долларов, чем тысячу копий по сто. Это чистая математика. В случае с ретейлом она работает с большой погрешностью, потому что приходится тратиться на печать дисков, склады, отчисления дистрибьюторам и так далее. А цифровые взаимоотношения — они прямее некуда: вот издатель, вот игрок-покупатель.

ПИСЬМО №1
ИГРОВОЕ ХОББИ

Я опять за старое, но тему вы давно не поднимали, а очень бы хотелось послушать мнение. Почему так много нападок на увлечение компьютерными играми? Мне нравится, но вот вам самим не кажется, что за это время, что вы сидите за компьютером или консолью и режетесь во все это виртуальное (спокуха! я из вашего клана, просто передаю тон недовольных), можно было бы столько всего полезного сделать. Я иногда и сам задумываюсь, а не зря ли я во все это играю. Знаю, вопрос примитивный, но мне очень хочется узнать вашу позицию, да и знаю — даже на такой вопрос вы найдете, как интересно ответить.

Еще один вопрос вдогонку. А зачем нужны постеры? Я вот не знаю, что с ними делать. Банальный ответ — «на стену вешать» — меня не устраивает. Зачем это делать? Детсад какой-то! И это притом, что я игрок в душе и по жизни. — Тимофей XXL Житнов

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Играл в игры и коллекционировал мышиные хвостики

Вопрос про «не лучше ли погулять на улице или заняться еще чем-нибудь полезным» очень любят задавать в различных телевизионных передачах, которые внимают для зрителей, которые в играх и игровой культуре ни сном ни духом. Поскольку отвечать на этот вопрос приходится часто, я уже и позицию успел на этот счет выработать, и слова зазубрить, и даже умное выражение лица придумать, с которым эти слова надо произносить.

Но поскольку среди читающих журнал таких вот «посторонних» людей, не разбирающихся в играх, нет, то озвучу то же самое, но без всяких упрощений и скидок на «специфичность» аудитории. Для меня увлечение играми — это хобби. Чертовски интересное, да еще и развивающее. Кто-то собирает марки, кто-то сушеных летучих мышей, кто-то коллекционирует бабочек, а кто-то неровно дышит к робототехнике. И если человека, искренне увлеченного нумизматикой, собиранием монет, изучением эволюции или, скажем, дрессировкой жаб, спросить, какого черта он тратит время на эту несусветную ересь, хотя мог бы пойти погулять или сделать что-то полезное, этот человек, если он на самом деле искренне увлечен, только саркастически усмехнется. Потому что хобби — это то, где ты отдыхаешь душой. Занятие, за которым расслабляешься. Увлечение, которое развивает тебя как личность. Игры — это точно такое же хобби. Во многом лучше и уж точно не хуже других. А в плане саморазвития игры и вовсе — истинный клад.

Никто не спорит, что прогулки и всякие «полезные дела» очень важны. Но прогулки и «важные дела» не могут быть хобби. А иг-

ПРИЗОВОЙ КОМПЬЮТЕР

Традиционно мы премируем автора письма номера. На этот раз в качестве приза у нас — компьютер USN Level 516-WCG. ТТХ: Asus P7H55, Intel Core i3-530, 4 Гб оперативки, Point of View GTS 250, HDD Hitachi 1 Тб. Благодарим за предоставление приза компанию USN и интернет-магазин компьютерных деликатесов «АЙТИ МЕНЮ» (www.it-menu.ru).

АЙТИ МЕНЮ
Компьютерные деликатесы
www.it-menu.ru

ры — могут и являются. Поэтому не надо путать эти понятия. Хобби — это ваш уголок самореализации в этом мире. На мой взгляд, игры — лучшее хобби на Земле. Хотя вот дрессировка жаб, например, тоже крайне увлекательное занятие, но до игр чуть-чуть не дотягивает.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Увешивала квартиру плакатами

Уважаемый, Медленный Цыпленок, что именно вам непонятно с плакатами? Старпом вон какую хитроумную теорию задвинул. Если следовать его логике, то постер — это всего лишь свидетельство того, что игры — ваше хобби. Вешают же на стены плакаты с киногероями, а кто-то картины в рамочках или фотографии. Мне, например, постеры не нравятся лишь по трем причинам: они слишком большие, без рамочек и уже сложены так, что линию сгиба даже утюгом не разгладишь.

Но у меня дома на стенах висят в красивых багетах изображения различных героев игр. Кое-что мне подарили разработчики — это самые настоящие концепт-арты, те, что сделаны на бумаге до того, как работы перенесли в «Фотошоп». Кое-что я сама кадрировала с воллпейперов и распечатала на фотопринтере. И выглядит все это, скажу я вам, ничуть не хуже, чем подборка профессиональных фото или картин. И уж точно лучше тех картин, что продаются по тысяче в подземных переходах и которые некоторые люди вешают у себя на стенах, выдавая эту дешевую мазню за произведения искусства.

«...минувшем летом я сделал на машине аэрографию на капоте. Так как я являюсь поклонником Mass Effect, то рисунок получился по мотивам этой игры...» — Dr_Fear

ПИСЬМО №2
КИНЕТИЧЕСКИЙ МУВИНГ

Привет, Света! Привет, Алексей! Я перед выбором, купить «Кинект» или «Мув»? После того, как прочитал статью в журнале с «Мортал комбатом», метания только усилились. Тут ведь вот что очень важно: у меня нет ни одной консоли, и «Кинект», и «Мув» мне придется покупать вместе с приставкой, — а это приличные деньги; очень не хочется ошибиться, на две консоли, да еще и с контроллерами-присадками у меня денег не хватит точно. Посоветуйте, что выбрать, какой из контроллеров более новаторский, более для геймеров? — Александр Snatch

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Корчила рожи в камеру

Мне и Kinect, и Move очень понравились. Наконец-то для того, чтобы вдоволь попрыгать перед экраном, не нужно доставать с антресоли старушку Wii. Я ее очень люблю, но графика там, увы, оставляет желать много лучшего. А теперь все почти то же самое есть и на Xbox, и на PlayStation. Для полного

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»: **Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»: **Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»: **Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*

счастья не хватает только все это к PC прикрутить. Точнее, прикрутить сами устройства не проблема, но где взять PC-игры с поддержкой?

Рекомендовать что-то конкретное, честное слово, не могу. Надо подождать хотя бы полгодика и посмотреть, какие игры будут под каждый контроллер. Пока с выбором проблемы. Нет, «девочковых» игр и там, и там хватает, но я вот, например, наелась ими за два вечера, потом пригласила друзей, еще пару раз мы поиграли, и все. Хочется игр серьезных, больших, в общем — *ИГР*, а не *игр*. Вот выйдет на Xbox новый Gears of War с поддержкой Kinect, сразу станет понятно, для чего брать новый контроллер. Или выйдет новый Killzone на PS3 — и тоже сразу оправдает покупку Move. А пока бабушка надвое сказала.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Дрыгал ногами перед экраном

На сайте я по просьбе Макса Еремеева уже отписался по поводу своих ощущений от обоих устройств. Добавить пока нечего. Но поскольку на сайте многие читатели могли заметку и не прочитать, просто перенесу ее сюда в качестве ответа.

Вселенская шумиха вокруг Move и Kinect (в девичестве Natal), в которой эти два девайса называют чуть ли не новой эрой в игровой индустрии, мне больше всего напоминает ситуацию с PhysX. До запуска все пророчили новой технологии статус мессии — де, игры после PhysX станут совершенно другими, так мутируют, что мы их и не узнаем. В итоге же оказалось, что, во-первых, и до PhysX подобных технологий хватало, а во-вторых — получился... нет, не совсем «пшик!», но и уж точно не революция. Просто некая нишевая технология, которая с переменным успехом барахтается в игровом океане, причем исключительно благодаря усилиям NVIDIA.

С Move и Kinect картина примерно та же. Ничего новаторского в этих устройствах нет. Что бы ни говорила реклама, только слепой не заметит, что Move — это калька с Wii Remote, а Kinect — поцелуй взасос EyeToy. Но поскольку речь о Sony и Microsoft, у обеих технологий есть все шансы барахтаться на поверхности довольно долго.

Меня, как игрока, во всей этой катавасии с «динамичным управлением» смущает ровно то же, что начало смущать в Wii после того, как отпустил вау-эффект от нового игрового опыта. Прыгать, скакать, вертеть сальто, биться головой об пол и совершать черт его знает что перед камерой можно весьма ограниченное время. Чисто физически устаешь. И еще меньшее время все это чертыхание доставляет тебе удовольствие. Очень быстро сладостное озарение «Оп! Тут можно пинать мячик прямо рукой!» уступает место куда более прозаичному «Едрить! Да когда же дадут расслабиться?!». И заметьте, это ощущения человека, находящегося в какой-никакой, но физической форме. А если этой формы нет, то усталость приходит быстрее, а тараканы заползают в голову раньше. Какие уж тут три-четыре часа наедине с игрой...

Скакать перед экраном со счастливой физиономией, забыв про усталость, можно значительно дольше, если рядом найдется приятель:

«Игромания» — это не совсем плюшевые игрушки, а иногда — совсем не они. За забавное фото спасибо Н.В. Шишлеву.

и Move, и Kinect — это как шахматы, драка или, если хотите, секс. В одиночку всем этим заниматься вроде бы можно, но ощущения не те.

Главная же проблема новых устройств в масштабах индустрии — они не дают нам никакого нового игрового опыта, как это было с Wii. Все это мы уже проходили, все было. В рамках индустрии! А вот в ваших личных рамках такого игрового опыта вполне могло и не быть. Скажем, если у вас не было Wii (в России это вполне вероятно, у нас консоль от «Нинтендо» продается плохо) или вы никогда не кривлялись перед EyeToy. И если у вас есть PS3 или Xbox 360, то Sony и Microsoft прямо сейчас с радостью продадут вам этот игровой опыт. Причем даже более продвинутый и с поддержкой графики высокого разрешения.

Но в целом это очень хорошо, когда есть игры, заставляющие тебя оторвать задницу от кресла, но если говорить о личном рейтинге, то я пока не готов отдать предпочтение ни Move, ни Kinect. Kinect берет необычностью — все-таки

ПРИЗОВОЙ МЕДИАПЛЕЕР

Автор письма № 1 получает от нас медиаплеер WD TV Live. Сетевой, компактный, всеядный. Качество изображения — превосходная, а стабильность так и вовсе зашкаливает. Отличный интерфейс и еще множество самых разнообразных вкусностей. В общем, мы не удержались и потестировали. С нашей стороны — без претензий. Надеемся, и вам, Тимофей, понравится.

«Предлагаю вашему вниманию две свои новые работы из пластики «Сонет»: Space Marine из W40k (8 см) и старый добрый червяк Джим (12 см). С уважением TERon».

EyeToy пробовало куда меньше народу, чем Wii Remote, которую копирует Move. Зато у Sony более практический подход: они вовсю добавляют поддержку своего контроллера в топовые игры. А Microsoft настоящим хардкорным игрокам и предложить-то практически нечего; покупать же дорогое устройство ради того, чтобы пару раз прокатиться на виртуальном рафте или попинать виртуальный мячик, — сомнительное удовольствие. Со временем ситуация, конечно, изменится. Но пока — вот так.

ПИСЬМО №3
ПЛАН? ШИТИК!

Скажите, почему планшетных компьютеров на Windows 7 так мало, а те ,что есть такие неудобные? Вот есть iPad, там все, вроде бы, по уму, работать — очень удобно. Но у меня все-все заточено под Windows, которая стоит у меня на основной домашней машине, и ничего толком с этим айпадом несовместимо. Ни документы, ни программы, ни игры. Было бы совместимо, давно бы купил. А так приходится ждать, когда же появится нормальный планшетник на Windows, а он все никак не появляется? Почему так? — Евгений Балышев

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Тыкала пальцем в форточку

Я было думала переслать письмо сразу в «Горячую линию: Железо», но потом поняла, что там начнут отвечать детально, с цифрами, с выкладками — в общем, по всей науке, а тут важно донести немного другую, совсем даже не «железную» идею, которую многие, кто не интересуется железом, не понимают.

Дело в том, что интерфейсы, ориентированные под управление пальцами (как в случае с айпадом), и интерфейсы, заточенные под управление мышью, — это две огромные разницы. Они по-разному проектируются, по-разному программируются... они просто разные.

Windows — система, изначально создававшаяся для управления мышью и клавиатурой. А потом уже к ней прикрутили «дигитальные» возможности. Получилось — не идеально. Иначе и быть не могло, потому что «пальцевые» интерфейсы надо с самого начала затачивать именно под управление пальцами. Поэтому логично, что таблеток на Windows анонсируется много, а вот до релиза доживают единицы. Потому что сделать так, чтобы все работало нормально, сложно.

Но не сомневайтесь — сделают. Уж к следующему поколению Windows нормальный пальцевый интерфейс появиться просто обязан. Microsoft же не враг себе, и там отлично понимают, что если не сделают они, то деньги будет зарабатывать другой дядя.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Пронзал перстом окна

Свет, давай не будем смешивать понятия. У Microsoft уже запущен Windows Phone — вполне себе дигитальный интерфейс. Со всей его онлайновой ориентированностью и нацеленностью на получение прибыли через веб-продажи. В общем, «как у Apple».

И все сейчас именно по этой дорожке и движутся. Надеяться и верить, что нам в ближайшем будущем предложат простую, удобную и насыщенную контрафактом копию современных версий Windows, которая будет отлично работать на планшетниках, — это утопия и самообман.

Предложат... только там все будет завязано на онлайновых сервисах, на деньгах и на микротранзакциях внутри приложений. Остается только надеяться, что эти самые приложения для простых смертных будут стоить вменяемых денег, а не как современные коробочные версии дорогущих утилит. За десять, двадцать или даже тридцать долларов «Фотошоп» купят миллионы, за тысячу долларов — во много раз меньше.

ПИСЬМО №4
ГЕНЕТИЧЕСКИЕ ИЗЫСКАНИЯ

Постоянно ведутся споры, а сколько информации закодировано в ДНК человека? Кто-то говорит, что столько, сколько на всех жестких дисках, выпущенных за всю историю человечества, не поместится. Кто-то — что поменьше. А как оно на самом деле? У вас есть позиция на этот счет? — Chengachguk

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Плел венки из ДНК

Споры о том, сколько на самом деле информации зашифровано в геноме человека, не прекращаются по сей день. И проблема вовсе не в том, что посчитать не могут (это-то не проблема), проблема в другом — понять, а как именно считать ПРАВИЛЬНО?!

Помните школьную программу? Каждая аминокислота кодируется триплетом нуклеотидов или кодоном. Это основа. Перефразируя — элементарной единицей кода ДНК человека (да и любого другого живого существа) является триплет, то есть, если пытаться переводить все в цифровой вид, три числа. Это принципиальное отличие ДНК, скажем, от программного кода. В компьютере элементарная единица измерения — байт — состоит из восьми двоичных цифр.

Движемся дальше, каждая из трех цифр в ДНК-триплете может принимать одно из четырех значений (нуклеотидов четыре вида — аденит, тимин, гуанин и цитозин). Получается, что каждый кодон имеет всего 64 значения, в противовес компьютерному байту, у которого таких значений 256.

Исходя из этих знаний, несложно посчитать, что суммарный объем ДНК — около 3,3 Гб. А если выкинуть из нашего генома все слепые последовательности, то получится и вовсе около одного гигабайта.

Вот только такой расчет — в лоб! — ровным счетом ничего нам не дает. Потому что ДНК — это, как часто замечают генетики, не исходный код программы, а программа уже скомпилированная. Ее невозможно разобрать на исходники, хотя, казалось бы, код перед нами. Неизвестно, что, почему, в какие моменты, в какой последовательности и каким образом включает одни гены и отключает другие. Даже так — мы можем описать механизмы, которые регулируют работу генов, но вот понять, как этот механизм функционирует в комплексе, пока не получается. Ведь ДНК — это не линейное образование. Ее невозможно читать, как программу, от начала к концу. У генома есть сложная вторичная, третичная и даже четвертичная структура. Причем в разных клетках ДНК функционирует по-разному. Где-то включены одни гены, где-то другие, и иногда одни и те же гены функционируют в разных клетках различными способами.

Вот и получается, что записать код ДНК можно на один DVD, да что толку?!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Скакала по ДНК-лианам

Старпом, как химик заявляю тебе, что толк есть. И рано или поздно ученые обязательно расшифруют не только последовательность, но и значение, и функции, и способы регуляции каждого гена в организме человека. Когда это произойдет — и до бессмертия останется совсем недолго. Боюсь, правда, мы до этого момента не доживем, но вот у наших внуков шансы уже имеются, потому что генетика сейчас развивается семимильными шагами. И ты ведь это знаешь, но все равно бурчишь. Позор! ■

КРАЙНЕ ОСОБОЕ МНЕНИЕ

От редакции. Это письмо пришло к нам на почту довольно давно. Мы долго размышляли, где и как его опубликовать. Вроде бы это «Особое мнение», но ничего особенного в нем нет. С другой стороны — письмо пришло в рубрику «Почта», но ответить нечего. Послание абсолютно самодостаточное. Но теперь, наконец, все сложилось. Мы решили просто выделить отдельную страницу в «Почте», чтобы и вы получили удовольствие от прочтения очень красиво написанного текста с неплохой концентрацией интересных мыслей.

Здравствуйте, редакция!

У меня создается впечатление, что люди, работающие в игровой индустрии, подчас забывают о том, что есть такое игры. Забывают о том, за что их любят и чем гениальная игра отличается от посредственной. Вместо этого они начинают строить таблицу из достоинств и недостатков и, хорошенько пораскинув мозгами, выставляют игре соответствующую оценку.

Самое лучшее, что может сделать игра — или фильм, или музыка, или книга, — это заставить человека забыть о его материальности и полностью погрузиться в мир эмоций. Игры не надо препарировать и раскладывать по полочкам, анализировать, что в них есть нового. Это живой мир, и его надо оставить живым, а не расписливать на части. Он может быть отражением нашего мира, может быть абсолютно новым и ни на что не похожим, но он должен быть настоящим.

При чтении рецензий игровых изданий у меня иногда возникает странное ощущение дежавю. Я вспоминаю себя маленькой девочкой, которая совершенно ничего не смыслит в картинах. И вот рядом стоит моя мама, которая оценивающим взглядом смотрит на очередную работу художника и ждет, что я ей скажу свое мнение. Я судорожно пытаюсь проанализировать, что именно на ней нарисовано, сочетания цветов, основную идею, и, немного испуганно и вопросительно смотря на маму, говорю: «Эта картина мне нравится». А дальше... Дальше я жду, что скажет мама, потому что я-то знаю, что на самом деле это не мое мнение, а просто попытка угадать правильный ответ. И все. Именно этим так часто насквозь пропитаны статьи об играх. Автор пытается думать головой, приводить какие-то разумные аргументы, подключает историю игр. Только ведь статья пишется не для этого. Вас никто не просит аргументировать и доказывать свою точку зрения. Вас просят поделиться своими эмоциями. Которых, видимо, нет.

Я помню то ощущение, которое я испытала, первый раз сев за Prototype. Когда Алекс забирался на крышу и прыгал вниз, распластавшись по воздуху, мне казалось, что я попала в свой сон. Именно так я летаю во сне. Не просто летаю как стрела, а именно ловлю потоки воздуха — и медленно парю, подхватывая то один, то другой. И следом за этим меня поразила та атмосфера одиночества и отчужденности, которую создали авторы. Смотреть за тем, как мир вокруг постепенно нисходит в хаос, и понимать, что, хотя тебе жаль всех этих людей, у тебя нет выбора и кем-то из них придется пожертвовать, — это одно из самых удивительных переживаний, которые мне давали игры. И чувство, что и люди, и монстры — все вокруг хотят убить тебя, делает это ощущение еще более острым. На твоих глазах спокойные районы Манхэттена захватывают зомби и какие-то твари. Ты бежишь по городу и видишь, что мир, в котором ты жил, уничтожен. Наверно, это странно, но я смотрела на это и плакала.

То же самое хочется сказать и про Dead Space. Я совершенно не люблю истории про космос, пришельцев и затерявшиеся в пространстве корабли. Но здесь я вынуждена сделать исключение и сказать, что это самая страшная игра 2008 года. Чего только стоит сцена в начале игры, где ты идешь по коридору и видишь в конце человека, который стоит и в кровь бьется головой об стену. И говорить тут о банальности сюжета, и о том, что авторы стараются нас напугать и у них не получается... я даже не знаю, что на это можно высказать, кроме соболезнующей улыбки. И вместе с этим писать, что F.E.A.R.2 — действительно страшная и атмосферная игра, притом что за всю игру я (замечу, что я очень люблю хорроры, поэтому всеми возможными способами пыталась сама себя напугать и нагнести атмосферу) испугалась один-единственный раз... когда, входя в очередной офис, прямо за дверью наткнулась на солдата.

Если говорить о рецензиях на затронувшие меня игры, то мнение о Call of Duty: Modern Warfare 2 было просто апогеем двух предыдущих рецензий.

Я не могу вспомнить не только в играх, но и в кино эпизод, сравнимый по эмоциональной окраске с эпизодом в аэропорту. Абсолютно гениальная режиссура — и та немая пауза, когда все люди оборачиваются и молча смотрят на тебя, человека в приличном костюме и с автоматом в руках, и кожа покрывается мурашками. И, несмотря на количество скандалов вокруг этой сцены, она дает нам совершенно необыкновенный опыт — мы имеем возможность посмотреть на совсем другую войну. Войну, где у тебя нет командования, которое раздает тебе приказы, нет прикрытия со всех сторон, нет высокой цели, которую (ты точно это знаешь) все поддержат и скажут, что ты герой. У тебя есть только ты и твои убеждения. Ты это все понимаешь, когда случайно промахиваешься мимо цели и попадаешь в одного из своих спутников. В ответ на это они разворачиваются и со словами «Предатель!» расстреливают тебя.

Когда после этого тебя снова отправляют на миссию за американцев, ты уже смотришь на все совершенно по-другому. Здесь у тебя есть товарищи, есть важное задание, есть командир, который скажет, что ты молодец. Это абсолютно другой мир, и он так остро чувствуется благодаря контрасту, который не побоялись подарить нам разработчики.

Особенно приятно вспоминать все те неожиданные моменты, которые есть в игре. Когда ты думаешь, что уже все хорошо и вот сейчас ты уже почти в безопасности, как друг все меняется, и тебе приходится сражаться снова и снова.

Все, что происходит вокруг тебя, настолько живо, настолько по-настоящему, что уходить из этого мира так не хочется! Когда вы идете мимо Белого дома после взрыва, приборы не работают, и вы вообще не понимаете, что тут такое произошло, только ради этого ощущения полного погружения в происходящее стоит поставить игру и пройти ее.

Мир, который окружает нас, гораздо более удивителен, чем все созданные нами миры. Вместе взятые. Но нет ничего плохого в том, что некоторый опыт мы можем получить именно в них. Я хочу сказать спасибо тем людям, которые продолжают создавать свои собственные вселенные и впускают нас в них. А людям, которые пытаются сопоставить этим вселенным какие-то цифры — пожалуйста, играйте в них той сущностью, которая не превратиться в пыль, а будет жить вечно.

С наилучшими пожеланиями,
Галина Трифонова.

ИГРОМАНИЯ КОДЕКС

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры. Например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

EMERGENCY 2012
(PC)

В главном меню игры наберите **JUMCO**, если у вас Deluxe-версия игры, и **VHOEZ**, если у вас стандартная версия. Во время игры станут доступны комбинации клавиш:

Ctrl+Shift+F7 — выигрыш
Ctrl+Shift+F8 — проигрыш
Ctrl+Shift+F11 — дает деньги
Ctrl+Shift+F12 — открывает все миссии

FIFA MANAGER 11
(PC)

Найдите в папке с игрой каталог **private_items** и откройте «Блокнотом» файл **car.txt**. В нем найдите строку **Hyundai i10,Hyundai i10,Hyundai i10,Hyundai i10,Hyundai i10,Hyundai i10,9900,i10.bmp, 2010** и замените число 9900 почти в самом конце на **9999999999**.

Теперь при покупке Hyundai i10 (путь в игре: Career — Private Life — Car) ваш персонаж получит 9 999 999 999 долларов, их можно перевести на счет клуба и использовать на благо футбола.

RULERS OF NATIONS: GEO-POLITICAL SIMULATOR 2
(PC)

Во время игры нажмите **Ctrl+Shift+Enter** и набирайте коды точно так, как указано ниже. То есть с заглавной буквы и с восклицательным знаком в конце.

Mypeoplelikeme! — увеличивает вашу популярность на 10%
Ihopetheywillnotputschme! — дает 100 военных юнитов пятого уровня
Helpmepresidentwashingsky! — никаких демонстраций
Trustmeyeswecan! — все политики вас безоговорочно поддерживают
Whereismyslushfund! — немного увеличивает бюджет
Welovetheworld! — повышается ваша популярность в других странах
Itoldyou2012wastheend! — наступает конец света

Чтобы легко получить деньги, можно воспользоваться кодом **ilovecheetahs** (нужно выбрать на карте свое государство, нажать **Ctrl+Shift+Enter** и напечатать код). Затем наберите **whatisthisnation**, чтобы увидеть номер своей страны — запомните его. Наберите **switchnation 210** — и вы станете президентом США. Высылайте себе пару триллиончиков гуманитарной помощи и снова переключайтесь на свою родную страну (**switchnation запомненный номер**). Точно так же можно продавать товары по завышенной цене: выставляете на продажу, переключаетесь на США, покупаете за максимальную сумму, переключаетесь обратно.

TWO WORLDS 2
(PC)

Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда), чтобы вызвать консоль. Наберите там **TwoWorldsCheats 1**, чтобы получить доступ к следующим командам:

god 1 — 100-й уровень персонажа, все навыки, бессмертие
healH — полное здоровье
AddGold # — дает # золота (здесь и далее — подставьте нужное число вместо знака #)
SetGold # — у вас # золота
AddSkillPoints # — дает очки навыков
AddParamPoints # — дает очки параметров
AddExperiencePoints # — очки опыта
SetStrength # — устанавливает значение силы
ResetFog — открывает карту
ec.dbg levelup — повышает уровень персонажа
ec.dbg skills — открывает все навыки
ec.dbg iamcheater — все характеристики принимают значение 1000
ec.dbg levelup10 — персонаж подрастает сразу на 10 уровней
ec.AddObjectToInventory <код> # — дает предмет, коды некоторых из них перечислены далее: **ep_leather**, **ep_steel**, **ep_fabric**, **ep_chainmail**, **ep_wood**, **ep_metal**, **ep_fire**, **ep_necro**, **ep_wind**, **ep_earth**, **ep_water**
Art_Add_Damage_!(#eDamage@) # — дает кристаллы урона

В последней строке вместо ! нужно подставить число от 01 до 07, оно соответствует уровню кристалла; вместо @ — один из пяти атрибутов: **fire**, **cold**, **poison**, **spirit**, **electric**; а вместо # — желаемое количество кристаллов.

В меню (нажмите **Esc** для его вызова на экран) есть пункт **Bonus Codes**, в нем наберите:

3542-3274-8350-6064 — двуручный меч
4149-3083-9823-6545 — броня из чешуи дракона
3654-0091-3399-0994 — двуручный молот
6972-5760-7685-8477 — бонусная карта

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

CALL OF DUTY: BLACK OPS

На мультиплеерной карте Nuketown есть сразу несколько пасхалок. Если посмотреть на почтовые ящики, то станет понятно, что в городе живут Mason и Woods, то есть главный герой игры и его напарник.

Некоторые предметы показывают техническую информацию о текущем матче — на стенде «Население» написано количество игроков на сервере, а на одной из башен можно увидеть часы с изображением ядерного гриба. Они отсчитывают время до конца матча.

К ядерному оружию имеют отношение и названия улиц Trinity и Latchkey. Trinity — кодовое название первого испытания ядерной бомбы, а операция Latchkey — серия ядерных испытаний в конце 60-х годов.

Наконец, отстрелите головы у всех манекенов на карте, и заиграет песня группы The Rolling Stones под названием Sympathy for the Devil. — *Дмитрий Устинов*

На карте «Театр смерти» (режим игры с зомби) тоже полно интересного, только тут без читов ничего увидеть нельзя. Используйте код **noclip** (инструкция, как активировать читы, есть в нашей базе кодов на диске к журналу) и вылетите за пределы карты. Там вы найдете несколько комнат.

Первая, видимо, обустроена для каких-то зловещих обрядов поклонения плюшевому медведю. Во второй, опять же, плюшевые медведи: один сидит за шахматной доской, другой пьет чай. В этой же комнате можно обнаружить что-то вроде карты, на которой стоят пластмассовые фигурки персонажей игры. Третья комната предназначена для проведения брифингов, там есть макет ракеты, знакомой нам по одиночной игре. Еще можно найти нечто вроде исследовательской лаборатории. Если прислушаться, можно услышать, как что-то сверлят и как кто-то ломится в дверь.

Наконец, во время полетов за пределами карты можно наткнуться на черные кубы, внутри них есть воронки, в которых иногда появляются картинки и надписи. — *Алексей Легкий*

SUPER MEAT BOY

Если пройти первую главу и затем переиграть первый уровень 15-25 раз, вместо подружки главного героя вы увидите какого-то пиксельного монстра. Если его подобрать, откроется секретный уровень. — *Юрий Набиев*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «**Divinity 2: Пламя мести**» от компании «**1С-СофтКлаб**». Чтобы получить приз, напишите по адресу **info@igromania.ru** или позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

FALLOUT: NEW VEGAS

Если у вас навык «Бартер» прокачан хотя бы до 45, можно легко получить сколько угодно опыта. Идите в локацию **Бизнес-парк «Аротех»** (он на юго-востоке от фермы издольщиков), берите задание у солдата из НКР. Затем идите в блок 200, там есть человек по имени Кит. При помощи бартера нужно купить у него винт, потом просто нажимать **«Бартер» — «Нет»**. Каждый раз вы будете получать опыт. — *Андрей Зацепин*

KING'S BOUNTY: ПЕРЕКРЕСТКИ МИРОВ

На острове недалеко от материка Дебир есть магическая башня, где можно принять участие в турнире на выживание, при этом у вас забирают ваши войска и предлагают бесплатно набрать юнитов в самой башне. На выходе ваши отряды к вам возвращаются. Это можно использовать для улучшения предметов: набираете бесплатные войска, которые не жалко потерять, и сражаетесь с хранителями — получаете опыт и улучшения, при этом настоящая армия будет в целости и сохранности. — *Наталья Кузина*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка. Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***info@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ №2

ФЕВРАЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В дополнении World of Warcraft: Cataclysm появилось новое умение. Какое?

А. Алхимия
Б. Археология
В. Горное дело
Г. Кожевничество
Д. Портняжное дело

❷ Откуда черпали вдохновение разработчики серии космического ужастика Dead Space, когда создавали своих ужасных монстров и тошнотворные пейзажи?

А. Изучали животный мир
Б. Смотрели голливудские трэш-фильмы ужасов
В. Просматривали фотографии автомобильных аварий
Г. Употребляли запрещенные вещества
Д. Проходили практику у патологоанатомов

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ За Маркуса Феникса, главного героя Gears of War, говорит тот же актер, что озвучивал робота Бендера в мультсериале «Футурама».

А. Да, я про это слышал.
Б. Не верю! Голоса совершенно не похожи.

❹ Когда Сигеру Миямото создавал Марио, он добавил ему кепку и усы для того, чтобы главный герой как можно больше походил на Чарли Чаплина.

А. Верно, он сам про это рассказывал
Б. Опять выдумываете

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ That one's for your mother! That one's for the Pope! That one's for Bobo the space-monkey! That one's cause I have ammo left in my gun! That one's 'cause I can!
(А это за маму. А это за папу. А это за Бобо, космическую обезьянку! А это потому, что у меня еще есть патроны! А это потому, что я могу!)

А. Manhunt 2
Б. DeathSpank
В. Batman: Arkham Asylum
Г. Postal 2
Д. Kane & Lynch: Dead Men

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
Б. Halo: Reach
В. Front Mission Evolved
Г. Killzone 2
Д. F.E.A.R. 2: Project Origin

❼ Мы составили список того, что может случиться с героем в Star Wars: The Force Unleashed 2, но допустили одну ошибку. Найдите ее. Итак, новый Старкиллер может:

А. Сбежать из тюрьмы
Б. Умереть от рук Старкиллера
В. Убить мастера джедаев Коту
Г. Сразиться с гигантским мутантом
Д. Встретиться с мастером Йодой

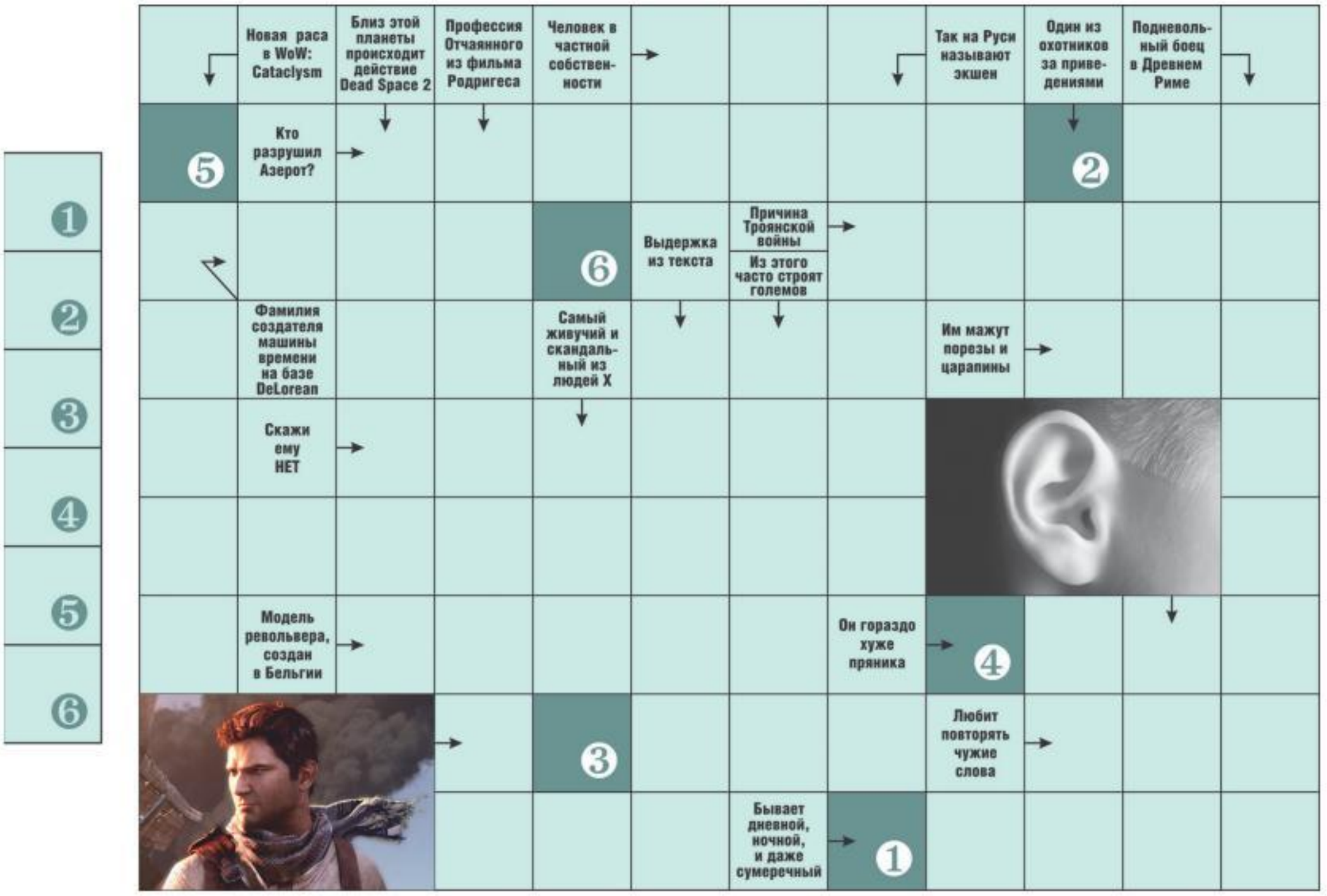
НАШ ПРИЗ

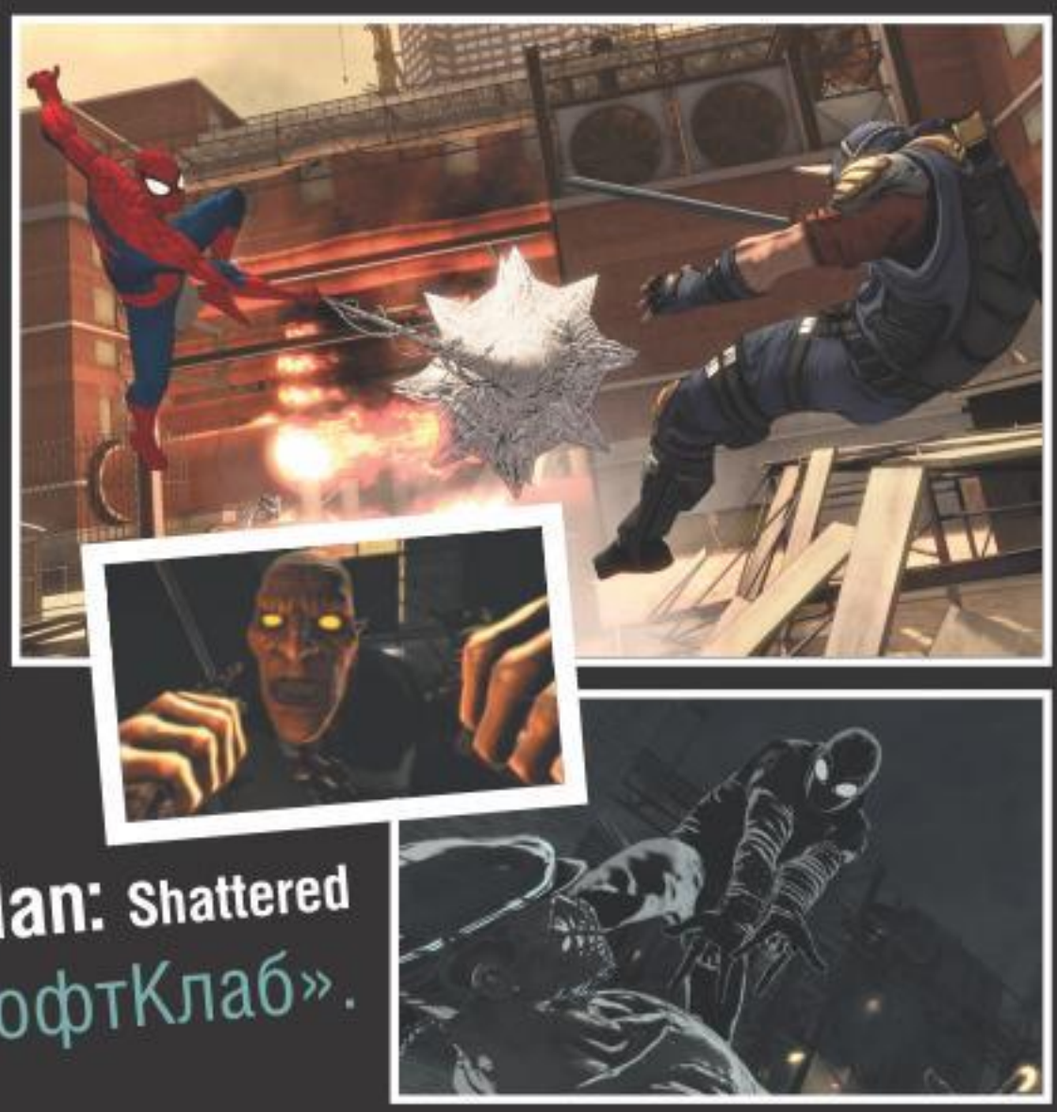
Сетевой HD-медиаплеер **Konoos GV-3765** с поддержкой внутренних и внешних жестких дисков, торрент-клиентов и Wi-Fi-адаптеров. Плеер читает любые современные аудио- и видеоформаты *(www.konoos.ru)*.

СКАНВОРД №2

ФЕВРАЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.





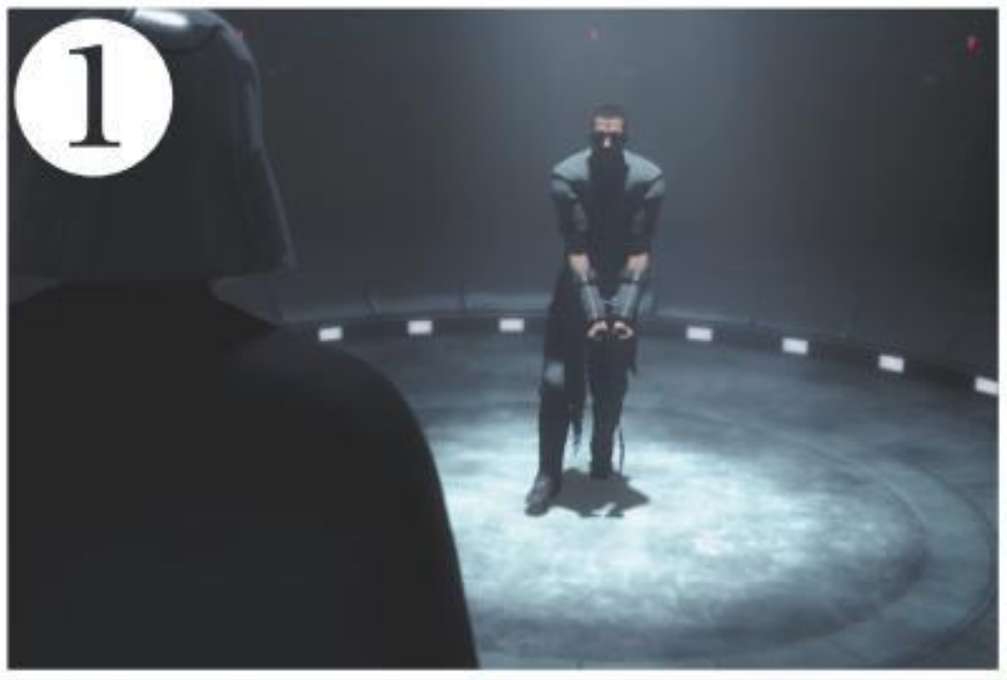
НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Spider-Man: Shattered Dimensions от компании «1С-СофтКлаб».

ФОТОПАМЯТЬ №2

ФЕВРАЛЬ

Вам нужно расставить картинки из игры Call of Duty: Black Ops в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.



НАШ ПРИЗ

Блок питания Thermaltake Toughpower XT 875W с отстегивающимися проводами (www.thermaltakerussia.ru).

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№12/2010

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ Б (в Crysis в роли врагов выступают корейцы)
❷ Б (в создании Medal of Honor участвовал Стивен Спилберг)
❸ А (в озвучивании Grand Theft Auto: San Andreas участвовало 339 приглашенных актеров)
❹ Б (порностудии в Fallout: New Vegas нет)
❺ А (цитата из Grand Theft Auto 4)
❻ В (скриншот из Mass Effect 2)
❼ Г (в Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Car никакого Соника нет)

Победитель

1. Александр Размахнин (Чита)
2. Илья Кисилев (Красноярск)
3. Евгений Жуков (Пересвет)
4. Павел Тихонов (Тулун)
5. Дмитрий Халяпин (Мурманск)

ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Fallout: New Vegas от компании «1С-СофтКлаб».

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Невендаар, баллиста, Зевс, Глобокс, табу, тираннозавр, крыса, угон, арлекин, контакт. По вертикали: тамплиеры, нави, король, Соник, мутант, бакен, Котик, барыга, сок. Ключевое слово: **гекко**.

Победитель

1. Георгий Залесов (Новосибирск)
2. Алексей Кузнецов (Омск)
3. Дмитрий Кузнецов (Воронеж, тел. 7 952 *** 63 11)
4. Алевтина Фридман (Чита)
5. Светлана Ряшенцева (п. Троицкий)

ПРИЗЫ

Победители получают игру Civilization 5 от компании «1С-СофтКлаб».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Medal of Honor)
1, 2, 4, 3

Победители

Победители
1. Тимофей Ковыляев (Туринск)
2. Руслан Норметов (Нерюнгри)
3. Роман Головков (Воткинск)
4. Ирина Кирюхина (Комсомольск-на-Амуре)
5. Сергей Новиков (Орел)

ПРИЗЫ

Призеров дожидаются коробки с игрой «Готика 4: Аркания» от компании «Акелла».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1
Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 2. Февраль**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 2. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №2

```
1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново
```

НОМЕР: 1121 ABC

```
#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 2.
Иван Иванов, г. Иваново
```

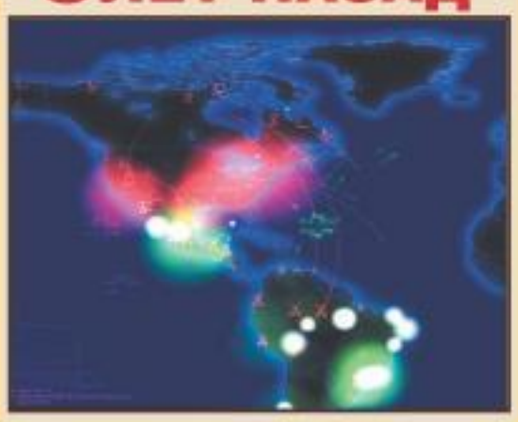
→ Ответы на ноябрьские конкурсы принимаются до 28.02.2011. Итоги будут подведены в апрельском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Александр Башкиров

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



DEFCON: Everybody Dies

ДАТА ВЫХОДА	2006
ЖАНР	Депрессивная RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Valve Software/Introversion Software

С технической точки зрения перед нами довольно хаотичная многопользовательская RTS (играть в **DEFCON** против AI нет особого смысла), с любой другой — идеальный образ Третьей мировой войны, как он был сформирован в сознании любого ныне живущего взрослого человека фильмом «Военные игры» (1983).

На экране каждого из шести участников — наша мирная с виду планета, полярные шапки, океаны и континенты... Боевая готовность DEFCON быстро взлетает от пятой степени к первой: вот уже вьются в смертельном танце крейсеры, авианосцы и субмарины, бомбардировщики подбираются поближе к вражеским границам, идут в ход баллистические ракеты малого и среднего радиуса действия, ну а потом очередь доходит до подземных пусковых шахт с межконтинентальным ядерным арсеналом. Пунктирные следы устремляются к вражеским мегаполисам, расцветают белые круги атомных взрывов, мелькают надписи вроде MOSCOW HIT: 14.2M DEAD, и по земному шару ползет трупная зелень радиации.

Третий минималистский ретроэксперимент **Introversion** (после **Uplink** и **Darwinia**) до сих пор неплохо продается в Steam и уже дважды спасал компанию от разорения — в настоящий момент британский инди-разработчик существует только за счет атомных страхов человечества.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Red Faction

ДАТА ВЫХОДА	2001
ЖАНР	Марсианский шутер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	THQ/Volition, Inc.

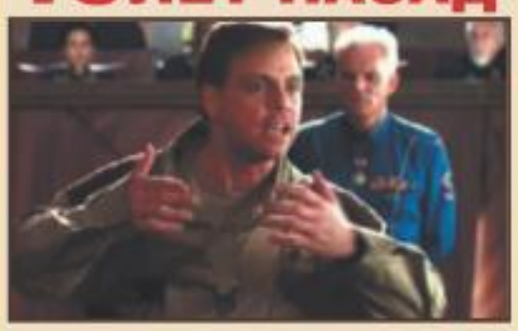
Даже после **Doom 1-3** интересно взглянуть на FPS в декорациях Красной планеты — тем более что **Red Faction** изначально разрабатывалась для PlayStation 2, девелоперами выступали создатели оригинального **Descent**, а революционный для того (да и, если подумать, для нашего) времени физический движок Geo-Mod позволял свободно пробивать в марсианской породе туннели ракетами.

Подобная система разрушаемых окружений не появится в шутерах еще лет семь, вплоть до **Battlefield: Bad Company** с ее Frostbite Engine... вот только в сингле Red Faction эта разрушаемость практически не используется.

Вместо того чтобы всячески осквернять окружающую действительность, мы крадемся по незыблемым офисам Ultor Corporation с пистолетом с глушителем — и даже в огромных марсианских пещерах очень редко встречаются доступные обрушению фрагменты. Все основные физические безобразия происходят во время заплывов на подводной лодке (чувствуется, что изначально игра разрабатывалась как Descent 4) или заездов на буровой машине, а в остальном приходится довольствоваться рейлганом, позволяющим видеть и убивать врагов сквозь стены без ущерба для марсианской среды.

В полной мере возможности движка можно оценить только на специально подготовленных уровнях в мультиплеере... ну, или в сиквеле **Red Faction: Guerrilla** много лет спустя.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Wing Commander 4: The Price of Freedom

ДАТА ВЫХОДА	1996
ЖАНР	Космическая опера
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Origin Systems

Как ни странно, главным кинотриумфом игровой индустрии 90-х оказался не какой-нибудь там FMV-квест **Sierra On-Line**, а игра Криса Робертса, формально принадлежащая к жанру космических симуляторов.

По бюджету и размаху съемок с четвертой серией **Wing Commander** не может поспорить даже **Phantasmagoria** — тут и бюджет в 12 млн долларов, и Марк Хэмилл с Малколмом Макдауэллом, и декорации с костюмами на уровне «Вавилона-5» (да-да, перед вами самые настоящие внутренности космического авианосца «Лексингтон», а не зеленый экран). В оригинале все это вышло на 6 CD и с жутким интерлейсингом видео, но уже через год появилось полноценное DVD-издание.

Война с килрати кончилась в **Wing Commander 3**, и WC4 рассказывает о борьбе людей с людьми (точнее, с космическими сепаратистами из Пограничных Миров). Как следствие, сюжет у игры куда более серьезный и запутанный: это политический триллер, в котором нужно принимать трудные решения (не каждый полковник отважится с ходу переметнуться на сторону сепаратистов) и держать ответ за последствия (в финале Хэмилл с Макдауэллом будут пафосно отчитываться за свои действия перед Ассамблеей Конфедерации).

Между бурными кинособытиями жмутся невзрачные миссии с убогими моделькими кораблей и примитивным управлением... но они особо не мешают.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Duke Nukem

ДАТА ВЫХОДА	1991
ЖАНР	Платформер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Apogee Software

После того как в 90-м году **id Software** доказала, что платформеры на PC имеют право на существование, издатель **Apogee** тоже решил воспользоваться последними достижениями в области плавного скроллинга шестнадцатицветной картинки и бодрого щебета PC-динамика. Разработкой новой игры занимался сооснователь компании Джордж Бруссард, и ее героем стал человечек с военной стрижкой, нездоровым EGA-загаром и большим бластером под мышкой. Звали его... ну, вы знаете как.

Если **Commander Keen** во всем копировал **Super Mario Bros. 3**, то похождения Дюка Нюкема заставляют вспомнить **Sonic the Hedgehog**: герой носится в четырех направлениях по мрачному футуристическому мегаполису под осыпающиеся конфетти пауэрапов и ошметки уничтоженных врагов в виде роботов и заводных кроликов. Даже механика затяжных падений и сверхвысоких прыжков тут похожая, да и злодея зовут доктором Протоном (вместо доктора Роботника). Правда, обе игры вышли в свет с разницей в 8 дней, и объяснить все это можно лишь неким космическим совпадением.

Duke Nukem — это не классика аркадного дела, как «Соник» или даже Commander Keen, но дизайн у бруссардовских уровней очень качественный, да и сам Дюк железной поступью вышагивает вперед, к трехмеру и вечности.

www.transcendrussia.ru

Transcend®

Сделайте апгрейд оружия СЕЙЧАС!

Реклама

+

Отличная комбинация для победы

DRAM модули для разгона
DDR3-2400 4GB Kit

SATA Solid State Disk
64GB

© Transcend 2011. All rights reserved. Transcend and the Transcend logo are registered trademarks of Transcend Information, Inc. Product offerings and specifications are subject to change without notice. All other products, brand names, company names and logos are trademarks of their respective owners.

Войны Империй

www.emgame.ru

"Авторы игры постарались учесть интересы всех игроков. Вы можете спокойно заниматься торговлей и расширять свои территории, строя храмы, при этом используя войска только для защиты.... " ©

Читай в этом номере!

MentalGames

Snail Game

реклама